3|98 GameStar

Die ganze Welt der PC-Spiele

SFr 7,90 S 59.- Lit 11.000

GameStar

B 44187

Nur 7,90 DM

+CD mit exklusiver Top-Demo
F22 Raptor
mit Video-Specials StarCraft & 1602

Anno 1602

Nur bei uns!

Vorabtest des Siedler 2-Rivalen
Aufbau-Strategie vom Feinsten

StarCraft

Der Blizzard-Hit im Multiplayer-Test
Geheime Facts: Solospiel, Story, Szenarios

Indizierung: Aus für 3D?

Was Ihnen die Gesetze vorenthalten
Geht es der 3D-Action an den Kragen?

F-22 Raptor Demo
StarCraft & 1602 Video-Specials

GameStar 3/98
Exklusive Top-Demo
F-22 Raptor
★ Spielbare Demos: Myth, Falcon 4.0, Ubik, F1 Racing Simulation, Ultimate Race Pro, Air Warrior 3, Andretti Racing, Balls of Steel, Flying Saucer (komplett Deutsch), Final Liberation, Genocide, NCAA Football 98.
★ Aktualisierte 3D-Treiber: Diamond Viper V330 PCI, Diamond Viper V330 AGP, Diamond Fire GL 1000 Pro, Elsa Victory Erazor, Elsa Winner 2000/Office, Hercules Dynamite 3D/GL, ATI Xpert@play, ATI Xpert@work, Creative Labs Graphics Blaster Exxtreme, Videologic Apocalypse 3DX, Videologic Apocalypse 5D.
★ Neueste Soundkarten-Treiber: Ensoniq Audio PCI, Ensoniq Soundscape/Elite, Ensoniq Soundscape Vivo, Soundblaster 16, SB AWE 32, SB AWE 64, Terratec EWS 64XL, Terratec SoundSystem Maestro 16/96.
★ Patches: Tomb Raider 2, Age of Empires, Lords of Magic, Longbow 2, Red Baron 2, Heavy Gear u.v.a.
★ Plus: T-Online Software, Hyper Snap, Paint Shop Pro 4.1.4, Thunderbyte Anti-Virus u.v.a.

Exklusive Top-Demo: F-22 Raptor

Spielbare Demos: Myth, Falcon 4.0, F1 Racing Sim, Ubik, Ultimate Race Pro, Air Warrior 3, Andretti Racing, Balls of Steel, Flying Saucer (komplett Deutsch), Final Liberation, Genocide, NCAA Football 98.
Patches: Tomb Raider 2, Age of Empires, Lords of Magic, Longbow 2, Red Baron 2, Heavy Gear und viele andere.



Exklusivtest: Powerboat ★ Special: DVD und CD-Brenner ★ 450 Tips & Tricks

GameStart!

Falls sich 1998 der Trend der letzten Jahre fortsetzt, werden Ende Dezember rund 500 neue PC-Spiele erschienen sein, pro Monat etwa 40 Stück. Eine ungeheure Zahl – wer soll das alles spielen? Doch genau deshalb gibt es den GameStar: Damit Sie wissen, welche dieser vielen Programme tatsächlich Ihr Geld wert sind. Um der zu erwartenden Testflut Herr zu werden, suchen wir übrigens nach Verstärkung für unser Team. Auf Seite 54 finden Sie unser hochoffizielles Stellenangebot.

Die Highlights dieser Ausgabe kommen beide aus dem Strategie-Genre. Sowohl Blizzards **StarCraft** als auch **Anno 1602** von Sunflowers lagen uns in weit fortgeschrittenen, aber noch nicht fertigen Versionen vor. Previews wären der Fülle des spielbaren Materials nicht gerecht geworden, deshalb haben wir uns zum Vorabtest (ohne Gesamtwertung) entschieden. Schreiben Sie uns doch, was Sie davon halten!

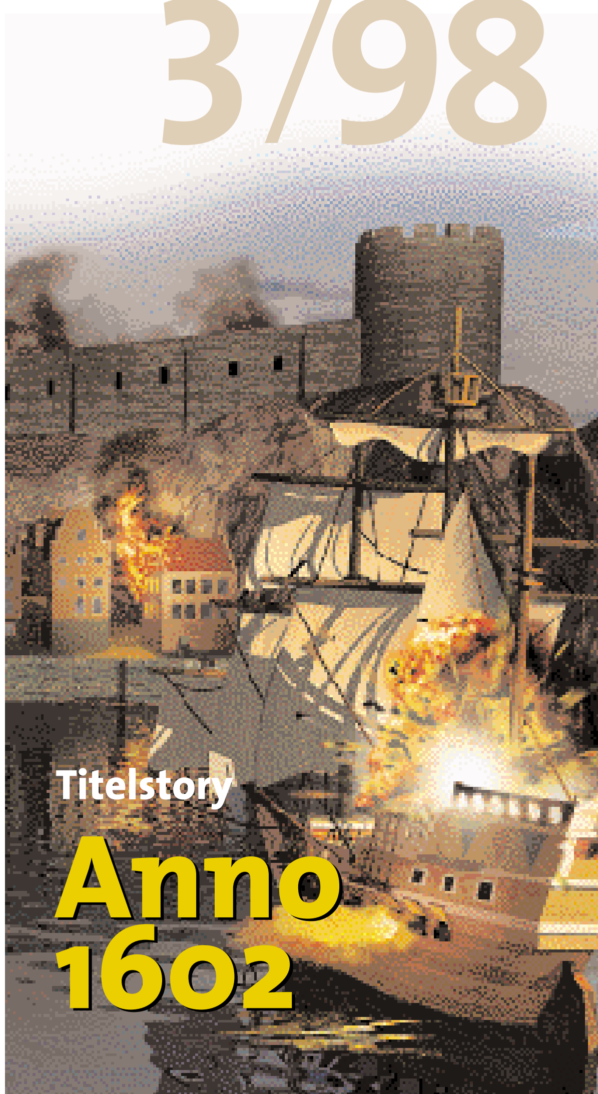
Gerade wurden die aktuellen IVW-Zahlen veröffentlicht, die Auskunft über die Auflagen der in Deutschland gemeldeten Zeitschriften geben. Und siehe da: Kein halbes Jahr nach der Erstausgabe befindet sich unser GameStar mit monatlich über 200.000 verbreiteten Exemplaren bereits auf Platz 7 aller deutschen Computerhefte. Bei den Spielemagazinen belegen wir sogar Platz 2 – nur einer unserer Mitbewerber verkaufte im letzten Quartal mehr. Für diesen Erfolg möchten wir uns bei Ihnen, liebe Leser, ganz herzlich bedanken!

Viel Spaß beim Blättern und Spielen,

Ihr GameStar-Team



3/98



38 **Anno 1602 schickt sich an, das Referenzprogramm Siedler 2 vom Thron des Aufbauspiele-Genres zu stoßen. GameStar hat den ausführlichen Vorabtest.**



Aktuell

Tests

Tips & Tricks

Hardware

Rubriken

Starcraft



68 Fünfseitiger Mega-Vorabtest von Blizzards Echtzeit-Hammer mit Facts zu Solospiel und Multiplayer-Modus.

Dune 2000



22 Westwood peppt den Echtzeit-Klassiker mit frischer Grafik, Multiplayer und neuen Truppen auf.

Powerboat Racing



86 Exklusivtest des momentan besten Motorboot-Rennspiels, das es für PC-Piloten gibt.



Exklusive Top-Demo: F-22 Raptor + 12 weitere spielbare Demos:

F1 Racing Simulation, Myth, Ubik, Falcon 4.0, Final Liberation, Armored Fist, Balls of Steel, Ultimate Race Pro, Airwarrior 3, Flying Saucer, ...

Plus: 4 Videos, neueste Treiber, Patches, Tools, ...

ausführlicher CD-ROM Inhalt 125

Gerüchte, Szene

Quake 2

Am 18.12.1997 hat die BPjS **Quake 2** im Wege der vorläufigen Anordnung indiziert, um seine Verbreitung an Jugendliche im Weihnachtsgeschäft zu verhindern. Die endgültige Listenaufnahme am 8.2.1998 in mündlicher Verhandlung vor dem 12er-Gremium der BPjS ist nur noch eine Formsache. Eine bundesweite Beschlagnahmung des Spiels ist entgegen Gerüchten nicht erfolgt.

Quake(n) verboten

Zappelnde Gegner, die nach einem weiteren Schuß zerplatzen. Summende Fliegenschwärme lassen sich auf Leichnamen nieder. Das ist absolut widerwärtig, und rechtfertigt allein schon die Indizierung von Quake 2.

Ich finde es aber bedenklich, wie sehr die Berichterstattung über indizierte Computerspiele, eingeschränkt wird. Aus dem hehren Gedanken des Jugendschutzes droht so Zensur zu werden: Ein indiziertes Spiel hat man totzuschweigen, um ja keine Jugendliche darauf heiß zu machen. Lieber Gesetzgeber: Schon mal was vom Internet gehört? Von Mundpropaganda? Vom Reiz des Verbotenen? Von öffentlicher Diskussion kontroverser Themen?

Ganz anders ist die Situation im Fernsehen: Da werden in Reportagen grausamste Szenen gezeigt, und im Spätprogramm über hundert indizierte Filme pro Jahr – frei konsumierbar für jeden Jugendlichen. Sind Computerspiele etwa gefährlicher als das »passive« Fernsehen? Keinesfalls: Die TV-Branche verfügt einfach über die wesentlich mächtigere Lobby ...

Jörg Langer
Chefredakteur

Entlassungen bei Origin?

Kult-Firma Origin hat Mitte Januar angeblich dreißig hochbezahlte Mitarbeiter entlassen und durch »billigere« Arbeitskräfte ersetzt. Unter den Gekündigten soll mit Dave Downing auch der Produzent von **Wing Commander Prophecy** sein. Momentan werde angeblich darüber nachgedacht, das bereits in der Entwicklung befindliche **Privateer 3** wieder zu kippen. Das Multiplayer-Add-on zu **Prophecy** ist angeblich schon gestoppt.

Lord British am Südpol

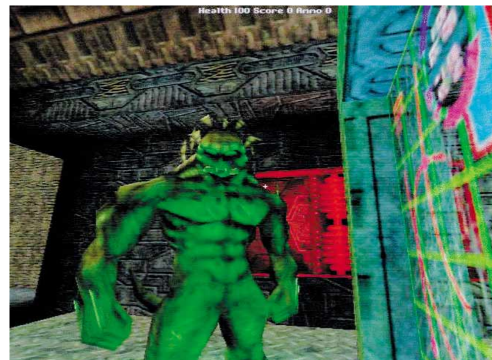


Richard Garriott: Der Rollenspiel-König machte Urlaub in der Antarktis.

Origin-Gründer Richard Garriott hat seinen letzten Urlaub am Südpol verbracht. Bei Temperaturen um minus 15 Grad im Zelt schlafen und aus der kalten Dose essen – das schlägt Ballermann 6 um Längen! Zusammen mit Bruder Robert und Vater Owen (Ex-Astronaut) verbrachte Lord British 15 Tage in der Antarktis und hat dabei per Internet und Satellit Fragen amerikanischer Schüler und Studenten beantwortet. Ein komplettes Reisetagebuch – zusammen mit dem spannenden Bericht, wie Garriott aus Eisblöcken eine funktionierende Sonnenuhr baute – lesen Sie auf der Website www.landsend.com.

Schleichfahrt 2

Anscheinend ist der Nachfolger zu Blue Bytes beliebtem Unterwasser-Spektakel **Schleichfahrt** bereits in der Entwicklung. Das Entwicklerteam Massive soll seit etwa sechs Monaten an einer nagelneuen Hightech-Engine werkeln, demnächst will man mit dem eigentlichen Spieldesign beginnen. **Schleichfahrt 2** wird auf jeden Fall die neuesten 3D-Karten unterstützen. Die Unterwasser-Welt soll gegenüber dem Vorgänger nochmals umfangreicher und detaillierter werden, sowie per Multiplayer im Deathmatch- sowie Cooperative-Modus spielbar sein. Vor Januar '99 wird die Tauchfahrt allerdings wohl nicht beginnen.



Unreal: Der garstige Alien kommt Ende Juni auf Ihren Bildschirm – oder Epic muß kräftig blechen.

Unreal

Ultimatum für das 3D-Actionspektakel **Unreal**. Nach unzähligen Terminverschiebungen hat Distributor GTI angeblich die Faxen dicke und Hersteller Epic in die Pflicht genommen. **Unreal** müsse den Gerüchten zufolge spätestens Ende des 2. Quartals '98 fertig sein, oder eine sehr deftige Vertragsstrafe werde fällig.

»DSA« kalifornisch

Guido Henkel, ehemaliger Chef von Attic Software und Entwickler der PC-Fassungen von »**Das Schwarze Auge**«, ist seit mehreren Monaten bei Interplay in Irvine/Kalifornien beschäftigt. Gerüchteweise arbeitet er dort an einem Rollenspiel im AD&D-Universum.

Einbruch bei Shiny



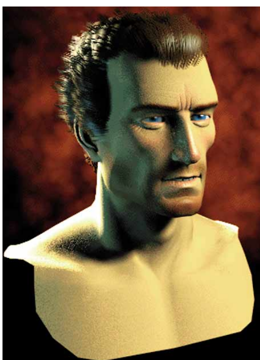
Dave Perry: MDK 2 und Wild 9 angeblich in der Entwicklung.

Shiny-Chef **Dave Perry** betreibt Marktforschung der eigenen Art. Als kürzlich Diebe in sein Haus einstiegen, nahmen sie zwar die Sony Playstation und das N64 des Spieleentwicklers mit, ließen sein Sega Saturn aber schnöde liegen – kein Wunder, daß für dieses System demnächst kein Shiny-Spiel mehr umgesetzt wird. Als relativ sicher gilt dagegen, daß die eigentlich nur für die Playstation gedachte Weltraumballerei **The Wild 9** auch auf dem PC erscheinen soll. Außerdem mehren sich Hinweise, daß eine Fortsetzung von **MDK** geplant ist.

Spiele News

Ultima 9: Ascension

Richard Garriott und sein Team arbeiten – nachdem lange Zeit Ultima Online im Mittelpunkt stand – wieder an Ultima 9: Ascension. Wie jetzt bekannt wurde, soll sich die Steuerung der Hauptperson Avatar künftig an Tomb Raider orientieren. Grundsätzlich sehen Sie den Helden von schräg hinten, allerdings können Sie die Kamera frei bewegen, auf den Avatar zoomen, in den Himmel blicken oder auch annähernd auf die gewohnte isometrische Perspektive umschalten. Von Hindernissen verdeckte Objekte gehören damit der Vergangenheit an. Die Entwickler legen Wert darauf, daß Ultima 9 trotz gelegentlicher Action-Einlagen und einer einfachen Benutzerführung ein »echtes« Hardcore-Rollenspiel werden soll. Nach momentanem Stand erscheint Ascension Ende '98. Ultima 9 verlangt starke Hardware: Als Mindestanforderung gibt Origin derzeit einen Pentium 233 mit leistungsstarker 3D-Karte an!



Ultima 9: Prototyp des neuen Avatar.

Info: Origin, www.origin.EA.com

Hexen 2 Add-on

Die Mannen bei Raven Software werkeln an einer Missions-CD für Hexen 2. Der Schwerpunkt soll sich weg von Rätseln hin zu mehr Action verlagern. Besonderes Highlight werden einige neue Monster sein, die ähnlich wie Spinnen über Wände krabbeln, aber als Schwarm zusammenarbeiten. Die Grafik-Engine wird ebenfalls aufgemöbelt. Sie zeigt künftig auch Lichteffekte und kann Schnee, Regen oder Staub darstellen. Geplanter Veröffentlichungstermin: April '98.



Hexen 2: Neue Levels mit noch mehr Action.

Info: Activision, ✆ (01805) 22 51 55

Die Siedler 3

Fans von Die Siedler 3 müssen sich zwar noch mindestens bis Weihnachten '98 gedulden, aber es gibt wieder neue Infos zum Kult-Spiel. So sollen definitiv nicht nur neue Grafiken und Animationen, sondern auch weitere Berufe eingebaut werden. Außerdem wird das bisherige Grundsystem – auf jedem Straßenabschnitt ein Träger – zugunsten von mehr Flexibilität leicht aufgeweicht. Bereits fest eingeplant ist ein Mehrspieler-Modus, in dem Sie online mit anderen Pixel-Völkern um die Wette siedeln.

Info: Blue Byte, ✆ (0208) 450 88 88

Leser-Charts

Platz		Spiel
1	[4]	Tomb Raider 2
2	[1]	Age of Empires
3	[2]	C&C2: Alarmstufe Rot
4	NEU	Wing Commander Prophecy
5	[12]	FIFA 98
6	[3]	Curse of Monkey Island
7	NEU	Diablo: Hellfire
8	[8]	NHL 98
9	[11]	Die Siedler 2
10	[5]	Jedi Knight
11	[10]	F1 Racing Simulation
12	[7]	Warcraft 2
13	[6]	Civilization 2
14	NEU	Grand Theft Auto
15	[13]	Blade Runner
16	[-]	Anstoss 2
17	[9]	Dungeon Keeper
18	NEU	Turok: Dinosaur Hunter
19	[18]	Total Annihilation
20	[17]	Dark Reign

Zusammengestellt nach Auswertung von über 1.000 Leser-Mitmachkarten.



Die Siedler 3: Fröhlich marschiert ein grafisch generalüberholter Trupp Bauarbeiter an die Arbeit.

News-Ticker

★★★ Doppeldecker-Piloten mit 3D-Karte müssen noch bis April warten: Erst dann soll der 3Dfx-Patch für die Flugsimulation **RED BARON 2** fertig sein. ★★★ Origin will demnächst eine Compilation mit allen **ULTIMA**-Rollenspielen sowie Richard Garriotts erstem Programm **AKALABETH** veröffentlichen. ★★★ Während **GRAND THEFT AUTO** hierzulande schon in den Charts steht, müssen sich amerikanische Hobby-Gangster offiziell noch gedulden. Mittlerweile ist die Nachfrage in US-Shops derart hoch, daß viele Läden das Spiel aus Europa importieren. ★★★ Sierra hat sämtliche Arbeiten an **SPACE QUEST 7** ohne weitere Erklärung gestoppt und das Projekt vorerst auf Eis gelegt. Die Programmierer widmen sich anderen Aufgaben, etwa dem angekündigten **BABYLON 5**-Weltraumspiel. ★★★ Das deutsche Entwicklerteam Blackstar Multimedia programmiert derzeit eine Wirtschafts-Simulation im Tennis-Szenario. Geplanter Erscheinungstermin: März '98. ★★★ **SHANGHAI DYNASTY:** Freunde von Steinchen-Abbau-Spielen bekommen gleich vier Varianten und das klassische **MAH-JONGG** präsentiert. Neben Mehrspieler-Partien ist auch ein Spielstein-Editor enthalten. ★★★ Zum Film **DAS FÜNFTE ELEMENT** gibt's demnächst ein PC-Spiel. Den Mix aus Action und Adventure programmiert Kalisto.

Spiele News

Jedi Knight: Mysteries

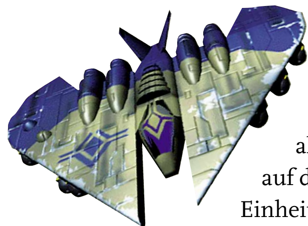
Veröffentlichung verschoben: LucasArts baut in **Mysteries of the Sith**, die kommende Missions-CD zum 3D-Actionspiel **Jedi Knight**, auch noch farbige Lichtquellen ein – von denen Sie allerdings nur mit 3D-Karte etwas haben. Im Add-on werden Sie als Kyle Katarn oder junge Jedi-Fechterin Mara Jade die Macht in 14 neuen Levels spielen lassen, darunter auch eine heruntergekommene Piraten-Raumstation sowie ein verlassener Schiffsfriedhof. Voraussichtlich wird der Laser-Säbel Ende März abermals summen.



Mysteries of the Sith: Farbenprächtigere Texturen als im Hauptprogramm Jedi Knight.

Info: Funsoft, ☎ (0213) 96 51 11

Total Annihilation 2



Für das 3D-Strategiespiel **Total Annihilation** soll im Mai eine Missions-CD auf den Markt kommen. Neben allen zusätzlichen, bereits auf dem Internet erhältlichen Einheiten gibt's viele neue Einsätze sowie eventuell einen Karten-Editor – letzte Details stehen noch nicht fest. Schon im Herbst soll das offizielle **Total Annihilation 2** folgen.

Info: GT Interactive, ☎ (040) 27 85 53 06

Redline Racer

Criterion Studios, Entwickler des Unterwasser-Spiels **Sub Culture**, arbeiten derzeit an **Redline Racer**. In der Motorrad-Simulation flitzen Sie auf flotten Rennboliden durch Canyons, die Alpen oder die Wüste. Wenn es dunkel ist, sorgt ein dynamisches Lichtsystem für ausreichende Sicht. Fahrerisch orientiert sich **Redline Racer** grob an **Sega Rally**: Die Rennmaschinen sind einfach zu steuern, die Strecken anspruchsvoll designt. Bereits im 3. Quartal '98 dürfen Sie den Helm aufziehen und durchstarten.



Redline Racer: Auf realistischen Kursen brettern Sie über die Alpen.

Info: Ubi Soft, ☎ (0211) 338 00 33

Dark Reign Add-on

Mit angeblich 400.000 weltweit verkauften Einheiten gehört der Echtzeit-Knaller **Dark Reign** zu den Gewinnern des Weihnachtsgeschäfts. Kein Wunder, daß voraussichtlich im März '98 ein erstes Add-on erscheint. **Rise of the Shadowhand** versorgt Sie mit 18 neuen Einzelspieler-Missionen und über einem Dutzend neudesignten Einheiten. Ein verbessertes Konstruktions-Kit soll das Erstellen von Mehrspieler-Einsätzen erleichtern. Die besten von Fans geschaffenen Karten befinden sich ebenfalls auf der CD.

Info: Activision, ☎ (08105) 22 51 55



Dark Reign: Missions-CD mit 18 neuen Einzelspieler-Missionen.

GameStar-Charts FEBRUAR MÄRZ

Platz	Spiel	Genre	Hersteller	Wertung
1	Wing Commander 5	Weltraumspiel	Origin	86
2	XvT: Balance of Power	Weltraumspiel	LucasArts	85
3	Pandemonium 2	Jump-and-run	Crystal Dynamics	80
4	Addiction Pinball	Flipper	Team 17	79
5	Battlespire	Rollenspiel	Bethesda	79
6	Final Liberation	Taktik	SSI	79
7	Rising Lands	Echtzeit-Strategie	Microids	78
8	Red Baron 2	Flugsimulation	Sierra	78
9	Balls of Steel	Flipper	GT Interactive	78
10	Last Bronx	Prügelspiel	Sega	77
11	Ultimate Race Pro	Rennspiel	Kalisto	77
12	Powerboat Racing	Rennspiel	Interplay	76
13	JetMoto	Rennspiel	Sony	75
14	Flight Unlimited 2	Flugsimulator	Looking Glass	75
15	Journeyman Project 3	Adventure	Red Orb	75
16	Nightmare Creatures	Actionspiel	Kalisto	74
17	War Wind 2	Echtzeit-Strategie	SSI	74
18	Croc	Actionspiel	Electronic Arts	73
19	Test Drive 4	Rennspiel	Accolade	73
20	Frogger	Actionspiel	Hasbro Interactive	72

Die 20 besten PC-Spiele im Februar und März. Zusammengestellt von der Redaktion nach den GameStar-Wertungen der Ausgaben 02/98 und 03/98.

Spiele News

C&C2: Das Kombinat

Genau am 30. März soll die Compilation Command & Conquer 2: Das Kombinat im Laden stehen. Echtzeit-Generäle finden in einer Packung das Hauptprogramm Alarmstufe Rot sowie die beiden Missions-CDs Gegenangriff und Vergeltungsschlag. Die kombinierte Alarmstufe wird rund 100 Mark kosten.

Info: Virgin, ☏ (040) 39 11 13

Sex verkauft sich

Huch, ist das lustig: Wet Attack von CDV knöpft sich Star Wars vor, um daraus ein schlüpfriges Spiel unterhalb der Gürtellinie zu fabrizieren. Klar, Krieg der Sterne verkauft sich, und Sex sowieso. Der Dämlichkeits-Faktor wird, so ist zu befürchten, bei Wortspielen wie »Großer Pimperator« oder »The Empire cums back« wahrlich in galaktische Höhen schnellen. Kriegen wir etwa endlich Antworten auf brennende Fragen wie »Fusseln Wookies beim Sex« oder »Was trägt Darth Vader unterm Schutzanzug«? Was mit Leia Organas Nachnamen passieren wird, kann ich mir schon jetzt denken.

Aber haben die Designer eigentlich daran gedacht, daß es Luke, Han Solo und all die anderen Helden vielleicht wirklich gibt? Und daß die gar nicht witzig finden, wie auf unserem Planeten mit ihnen umgesprungen wird? Mich würde es jedenfalls nicht wundern, wenn der Wet-Attack-Chefprogrammierer bei der Fahrt ins Büro plötzlich einen X-Wing im Rückspiegel entdeckt, der gerade in Angriffsposition geht. Damit hätte der Ungläubige sogar Glück – schließlich behandelt das Imperium seine Widersacher noch viel erbarmungsloser. Denn man spielt nicht mit der Macht!

Martin Deppe
Redakteur

Tonic Trouble

Er heißt Ed, kommt aus dem All, hat die Erde verseucht und feiert demnächst PC-Premiere. Im Action-Adventure Tonic Trouble sollen Sie dem lila Alien



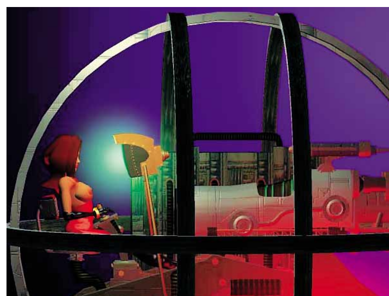
Tonic Trouble: Wenn Ed sauer ist, verzieht er sein aufwendiges 3D-Gesicht.

helfen, die Welt zu retten. Ubi Soft will bislang rund 7 Millionen Mark in die nagelneue Grafik-Engine gesteckt haben. Für das Geld sollen alle rund 100 Figuren je nach Gemütslage den Gesichtsausdruck ändern und auch entsprechend reagieren: zuschlagen, springen, Ed verfolgen oder nett sein. Tonic Trouble ist bereits jetzt der Erfolg sicher: Intel liefert es im Frühjahr mit neuen Pentium-II-Prozessoren aus, im Sommer steht Ed im Laden.

Info: Ubi Soft, ☏ (0211) 338 00 33

Wet Attack

Daß »Sex sells« auch für Computerspiele gilt, hat CDV mit Wet – The Sexy Empire bereits hinreichend bewiesen. Der nächste Streich der Karlsruher heißt Wet Attack und trägt den Untertitel The



Wet Attack: Nacktes Fleisch und Kanonen.

Empire cums back. Auch sonst setzt man neben der gewohnt freizügigen Comic-Grafik auf schlüpfriges in der Sprache. Der Bösewicht heißt Pimperator, ein von CDV-Star Lulu verwalteter Planet Pleasure 6. Das neue Spiel soll eine Mischung aus Action, Adventure und Wirtschafts-Simulation werden.

Info: CDV, ☏ (0721) 97 22 40

GameStar Verkaufs-Charts

Platz		Spiel
1	[1]	Tomb Raider 2
2	NEU	Wing Commander Prophecy
3	[-]	Age of Empires
4	[5]	Blade Runner
5	[7]	Riven: The Sequel to Myst
6	NEU	Grand Theft Auto
7	[2]	FIFA 98
8	[4]	Curse of Monkey Island
9	[14]	Worms 2
10	[6]	F1 Racing Simulation
11	[8]	Lands of Lore: Götterd.
12	[13]	Starfleet Academy
13	[10]	Die Siedler 2 Gold Edition
14	NEU	Turok: Dinosaur Hunter
15	[9]	Longbow 2
16	[17]	Jedi Knight
17	[-]	Panzer General 3D
18	[15]	C&C2: Alarmstufe Rot
19	NEU	TOCA – Touring Car Champ.
20	[12]	NBA 98

Zusammengestellt mit freundlicher Unterstützung von Saturn.

G.o.D.



Die Gathering of Developers (G.o.D.) hat erste Hersteller bekanntgegeben, um deren Vertrieb sie sich künftig kümmert. Das neue Unternehmen von Mike Wilson (vormals id Software und IonStorm) hat bislang 3D-Realms (Duke Nukem), Ritual (Sin), Epic (Unreal), Pop-Top Software (Heroes of Might & Magic) und Terminal Reality (CART Precision Racing) unter Vertrag genommen. Projekte, mit denen die Firmen derzeit bei anderen Distributoren Abmachungen haben, werden dort wie vereinbart zu Ende gebracht.

Wer den Vertrieb hierzulande übernehmen wird, ist derzeit noch offen.

Info: G.o.D., www.godgames.com

Report: Raupkopien

Auf Seite 200 dieser Ausgabe zitieren wir den Geschäftsführer von Electronic Arts Deutschland. Dabei ist von »3 Millionen Produkteinheiten« die Rede. Kurz vor Heftschluß wies uns EA darauf hin, daß es tatsächlich nur 0,5 Millionen Produkteinheiten sind.

Technik News



Command & Conquer Mission Controller: Eine zusätzliche Taste ermöglicht schnellere Befehle.

Force-Winder-3D-Game-Man

Lustige Ideen haben sie ja schon, die Hersteller von Joysticks und Mäusen. Wann mag wohl der Cyber-3D-Space-Helm kommen, mit dem ich nicht nur spielen, sondern auch Kaffee kochen und radfahren kann (ohne mich in aller Öffentlichkeit lächerlich zu machen)? Wann gibt's die lang erwartete Virtual-Combat-Maus, die mit zwei Dutzend Achsen und dem integrierten Original-Düsenjäger-Steuerknüppel aus den fünfziger Jahren zwar ganz klasse funktioniert, aber wegen der zusätzlichen Kabel und Stecker leider an drei Rechner gleichzeitig angeschlossen werden muß?

Dazu kommt noch die übliche »komfortable« Software, mit der ich das Gerät meinen persönlichen Bedürfnissen anpasse. Keine drei Wochen später weiß ich, wie das Programm funktioniert, nach weiteren zwei Monaten, was welcher Knopf macht, und kaum ein Jährchen später bewege ich mich dann präzise wie ein besoffener Leichtmatrose durch 3D-Welten.

Das Problem der allermeisten »innovativen« Eingabegeräte ist ja gar nicht, daß sie wirklich schlecht sind. Sie sind einfach nur überflüssig. Jeder einigermaßen vernünftige Spieleentwickler stellt die Steuerung auf vorhandene Eingabegeräte wie Maus, Tastatur oder herkömmliche Flightsticks ab – schließlich will er sein Werk auch verkaufen. Kleiner Tip an die Joystick-Firmen: Wie wäre es denn mal mit einem wirklich erstklassigen Knüppel für deutlich unter 100 Mark?

Peter Steinlechner, Redakteur

Trackball für Command & Conquer

Unter dem Namen **Command & Conquer Mission Controller** bietet Fanatec einen speziell auf die Bedürfnisse von C&C-Generälen abgestimmten Trackball an. Wichtige Funktionen wie das Gruppieren von Einheiten liegen auf einer zusätzlichen, dritten Taste und sind damit leichter auszuführen. Das offiziell von Westwood lizenzierte Eingabegerät mit der leuchtend roten Kugel kostet etwa 100 Mark und soll auch mit sonstigen Windows-Programmen funktionieren.

Info: Fanatec, www.fanatec.com

Ferrari der Joysticks

Kuriosum oder sinnvolles Eingabegerät? Der italienische Automobil-Designer Pininfarina hat persönlich zum Zeichenstift gegriffen und eine Mischung aus Joystick, Kopfhörer, Mikrophon und Maus entwickelt. Den **Union Reality** sollen hippe Computerspieler in einer einzigen modischen Kunststoffkappe auf dem Haupt tragen und über Kopfbewegungen ihre Programme bedienen. Die eierlegende Wollmilchsau erscheint noch in diesem Frühjahr für unter 200 Mark, der Hersteller aus Italien hat allerdings noch keinen deutschen Vertrieb gefunden.


Union Reality: Pininfarina zeichnet für das Multifunktions-Gerät verantwortlich.

Info: Union, www.uol.it

Maus mit Rad

Neu von Logitech ist der **MouseMan+**. Der peppig designte Edel-Nager hat neben einem dritten, seitlichen Knopf auch ein winziges Drehrädchen, mit dem Sie stufenlos durch alle Windows-95-Fenster scrollen. Für Computerspieler ist dieses Rädchen ebenfalls nützlich: In manchen 3D-Actionspielen läßt sich damit das Kampfgerät auswählen – einigen Konfigurationsaufwand allerdings vorausgesetzt. Der Spaß kostet im Handel um die 80 Mark.



MouseMan+: Mit dem Rädchen lassen sich in manchen 3D-Spielen die Waffen wechseln.

Info: Logitech GmbH, ☎ (089) 89 56 70

Neuer Modemstandard

Die 25 wichtigsten Modem-Hersteller haben sich auf eine Vereinheitlichung des 56K-Übertragungsstandards geeignet. Die neue Norm heißt **V.PCM** und ist eng an die X2-Technik von 3Com angelehnt. Die Mischung aus digitaler und analoger Datenübertragung soll Online-Diensten künftig ermöglichen, ihre Bits & Bytes vollständig digital ins Ortsnetz des Kunden zu übertragen. Lediglich auf den letzten hundert Metern werden die Daten dann analog übermittelt. Die meisten wichtigen Internetanbieter wie Metronet, CompuServe, AOL und T-Online wollen allesamt auf das Verfahren umschwenken und noch in diesem Jahr flächendeckend **V.PCM**-Zugänge anbieten.

Die Modem-Hersteller brauchen noch einige Zeit zur Integration des neuen Standards, mit ersten Geräten ist angeblich erst im Oktober zu rechnen. Lediglich für Modems von U.S. Robotics mit X2-Technologie soll es schon früher kostenlose Flash-ROM-Updates auf die neue Norm geben.

Info: 3 Com, ☎ (01805) 67 15 30

Technik News

Navigator kostenlos

Der Browser-Krieg geht in die nächste Runde. Nachdem der Explorer von Microsoft den Erzrivalen Navigator und Communicator seit längerem immer mehr Marktanteile abjagt, bietet jetzt auch Netscape seine Internet-Zugangsprogramme völlig kostenlos an. Laut Netscape soll das auch für alle künftigen Updates gelten. Von der nächsten Version wolle man sogar den Quell-Code veröffentlichen, um Privat-Programmieren die Entwicklung neuer Tools und Zusätze zu erleichtern.

Info: Netscape, www.netscape.com

17-Zöller von ViewSonic

ViewSonic stellt zur CeBIT '98 einen neuen 17-Zoll-Monitor vor. Der GS771 zeichnet sich durch eine besonders kurze Bildröhre aus – die Tiefe des Geräts ist mit 38,5 cm im Schnitt 5 cm geringer als bei anderen 17-Zöllern. Damit braucht der Bildschirm nur wenig mehr Standfläche als ein 15-Zoll-Gerät. Der GS771 hat eine 0,27mm-Lochmaske und eine maximale Vertikalfrequenz von 180 Hz.



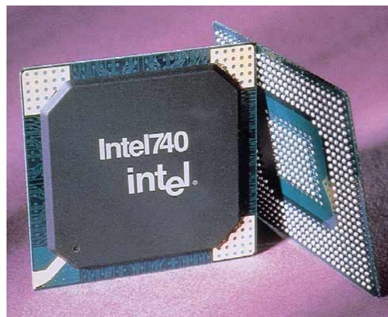
GS771: Der neue 17-Zöller von ViewSonic ist nur 38,5 cm tief.

Auf den Monitor gibt ViewSonic inklusive kostenlosem Vor-Ort-Austauschservice 3 Jahre Garantie. Der voraussichtliche Verkaufspreis liegt bei 1.350 Mark.

Info: ViewSonic, ☏ (0130) 17 17 43

Grafikchip von Intel

Intels neuer i740-Grafikbaustein soll bei günstigem Preis die Leistung von be-



i740: Intels neuen 3D-Grafikchip unterstützen etliche Hauptplatinen-Hersteller.

währten Beschleunigern wie dem Riva 128 deutlich übertreffen. Der als 2D/3D-Kombichip ausgelegte Prozessor ist für den AGP-Port geplant und wird standardmäßig mit 2 MByte SG-RAM ausgestattet. Der restliche, für Texturen benötigte Speicher steht in Form des Hauptspeichers bereit und erlaubt zusammen mit einem Slot-2-Prozessor eine Datenrate von 528 MByte/s. Zusätzliche Features sind ein TV-Ausgang sowie ein optionaler MPEG-Chip für DVD. Zur schnelleren Markteinführung arbeitet Intel eng mit Grafikkarten- und Mainboard-Herstellern wie Asus, STB, Diamond und Number Nine zusammen. Bei letzteren liegen nach eigenen Angaben bereits fertige Karten im Schrank – allerdings steht noch nicht fest, ob sie tatsächlich den Weg zum Kunden finden. Asus will ebenfalls noch warten, bis letzte Spezifikationen von Intel feststehen. Andere Hersteller liefern ab Ende Februar Karten für das OEM-Geschäft zu einem Preis von etwa 150 Mark aus. Wann die angekündigte Retail-Version erscheinen wird, ist noch nicht bekannt.

Info: Intel, ☏ (089) 99 14 30

Internet-Pager

Besitzer von TelMI-Pagern können sich jetzt auch über das Internet Nachrichten zukommen lassen. Der Benutzer erhält eine eigene eMail-Adresse im Stil »telminummer@telmi.de«, von der aus alle Nachrichten automatisch an das transportable Gerät weitergeleitet werden. Die Textlänge ist auf 114 Zeichen beschränkt, der Service selbst kostenlos.

Info: DFR, ☏ (06134) 71 60

Zusätzliche Befehle für den Pentium II

Anfang 1999 wird Intel seinen Pentium-II-Prozessoren neben den bekannten 57 MMX-Befehlen weitere 70 Instruktionen spendieren. Die werden jedoch nicht in der Fließkomma-Einheit, sondern direkt in der Integer-Abteilung untergebracht. Der neue Prozessor trägt den Codenamen Katmai und soll vor allem die Programmierung von Multimedia-Software und Spielen weiter erleichtern. Um das neue Produkt auf breiter Front durchzusetzen, stellt Intel über 130 Spezialisten zur Verfügung, die Softwarefirmen bei der Entwicklung entsprechender Katmai-Programme helfen sollen. Der neue Chip bleibt trotz der zusätzlichen Befehle weiterhin zum alten x86-Code kompatibel.

Info: Intel, ☏ (089) 99 14 30



Sportster Message Pro: Vier Geräte in einem Gehäuse.

Neues 56K-Modem

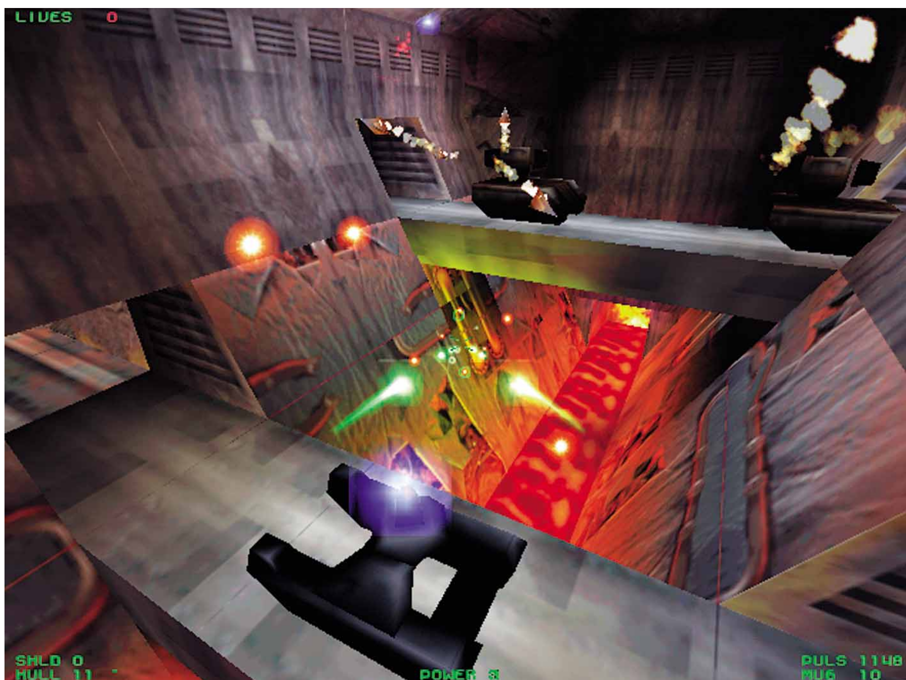
Im U.S.Robotics Sportster Message Pro stecken neben einem 56K-Modem auch gleich Fax, Anrufbeantworter und Telefon. Das Gerät soll Rechner-unabhängig arbeiten und bis zu 70 Fax-Seiten sowie 20 eingehende Telefonanrufe bei ausgeschaltetem PC speichern. Zudem erhalten alle Kunden im Herbst ein kostenloses Update auf den V.PCM-Standard. Das Modem soll im März '97 in den Handel kommen und etwa 500 Mark kosten. Der Hersteller gibt satte 5 Jahre Garantie.

Info: 3Com, ☏ (01805) 67 15 30

3D-Kampf völlig schwerelos

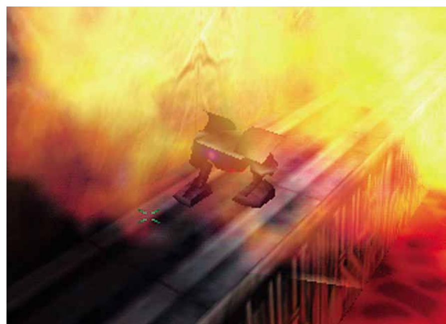
Forsaken

Imposanter geht's nicht: Als spektakuläre Grafikorgie will Forsaken der 3D-Konkurrenz das Licht auspusten.



Im Vulkan-Level liefern Sie sich heiße Schlachten mit raketenbewehrten Kampfpanzern.

Das Jahr 2113. Die uns bekannte Erde existiert nicht mehr. Auf dem einst blauen Planeten tummeln sich heruntergekommene Söldner. In **Forsaken** sitzen Sie als eine dieser zwielichtigen Gestalten am Steuer sogenannter Poincycles, waffenstarrender Hybriden aus Hovercraft und Motorrad.

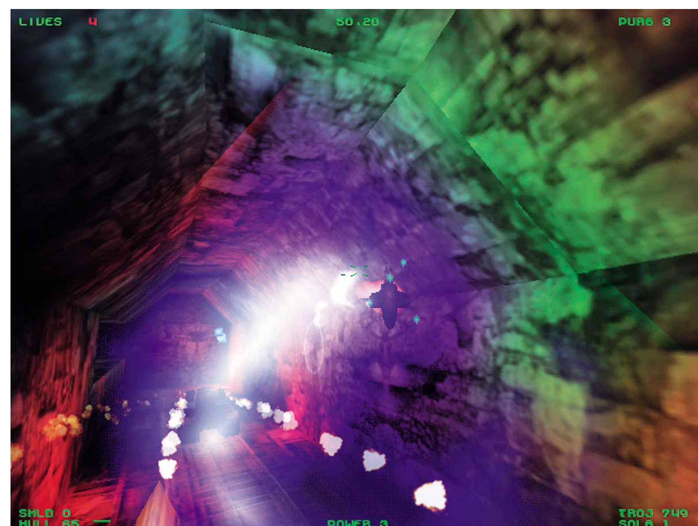

Unbeirrt vom Feuer marschiert der Läufer weiter.

Frei schwebend schießen

Mit Ihrem Untersatz fliegen Sie völlig schwerelos in engen Höhlen, schweben vorsichtig durch futuristische Raumstationen und gleiten elegant unter Brücken hindurch. Klingt friedlich, ist es aber nicht: In den Höhlen und auf den Brücken wartet eine Armada mechanischer Panzer, Flugjäger und Kampfroboter. Während Sie zuerst mit schwachbrüstigen Lasern auskommen müssen, werden die Feinde später auch per Flammenwerfer geröstet. Insgesamt gibt es zwar nur sechs verschiedene Basis-Geschütze, die lassen sich aber durch Upgrades in drei Stufen ausbauen. Daneben gibt es jede Menge unterschiedlichster Raketen und Minen. Mit der Bordkanone dürfen Sie gelegentlich Schalter bedienen – was nicht immer positive Folgen hat, sondern auch Alarm auslösen oder Minen aktivieren kann.

Gleißende Lichtgewitter

Forsaken wird 3D-Grafik vom Feinsten bieten. Die Gegner explodieren in gigantischen Feuerbällen, gleißend helle Lasergeschosse in allen Farben des Regenbogens fliegen durch die Luft, angeschlagene Roboter torkeln rauchend durch die Gänge und schlagen detonierend auf. Feinde und Gegenstände verschmelzen miteinander, rotieren bei Beschuß wild in der Luft, verzerren sich oder werden mit abnehmendem Schutzschild immer durchsichtiger. Objekte wachsen aus dem Boden, rutschen Wände hinunter oder morphen gar in andere Formen. Es soll immer Bewegung im

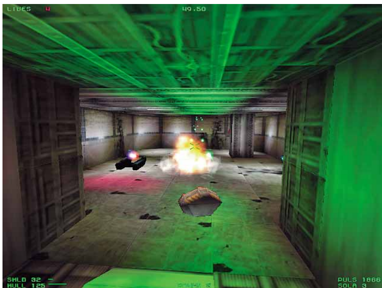


Der ganze Regenbogen spielt mit: Kampf gegen fliegende Roboter.

Spiel sein. Schwere Beben erschüttern die Umgebung, Trümmer plumpsen von der Decke und drohen, Sie auf dem Boden zu zerquetschen.

Vielbegabte Blechkrieger

Die im 3D-Genre immer noch ungeschlagene künstliche Intelligenz der Computergegner war eines der Glanzlichter des vergleichbaren **Descent**. In dieser Beziehung will **Forsaken** noch deutlich mehr bieten. Fast alle Blechkameraden schlagen wieselflink Haken oder gehen sofort bei Beschuß hinter Verstrebungen in Deckung. Manche Gegnergruppen sollen sogar als organisierter Verband arbeiten und einen Artgenossen ausschicken, der sich unter ihrem Feuerschutz hinter Ihren Rücken pirscht.



Die Explosion erhellt fast den ganzen Raum.

15 heiße Levels

Insgesamt kämpfen Sie sich im fertigen Spiel durch 15 riesige Levels. Enge Gänge wechseln sich mit verwinkelten Höhlen und gewaltigen Hallen ab. Der größte Raum soll aus 18.000 Polygonen bestehen, was ohne die geschickt programmierten 3D-Algorithmen selbst die schnellste Beschleunigerkarte in die Knie zwingen würde. Sie ballern sich durch eine unterirdische Vulkan-Basis, ein halbverfallenes U-Bahn-Netz sowie eine ausgedehnte Raumstation. Stellenweise vermöbelt man die Roboter auch unter freiem Himmel, etwa in einer ausgedehnten Wüstenlandschaft. Besonderes Highlight dürfte der angekündigte Unterwasser-Level werden: In den Tiefen der radioaktiv verseuchten Ozeane duellieren Sie sich mit Kampf-U-Booten verschiedenster Größen.

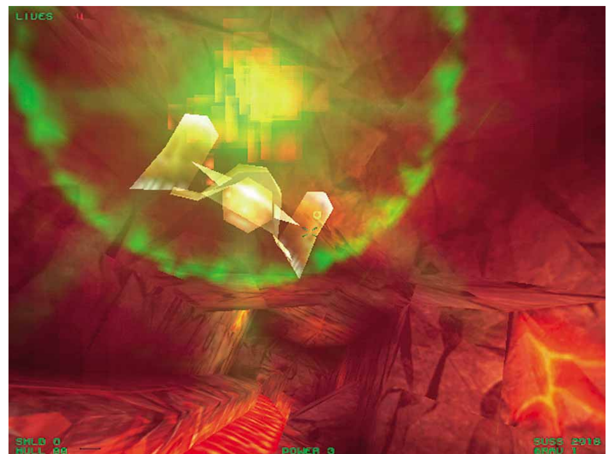
Fauchende Raketen

Um den Bildschirm frei von überflüssigem Ballast zu halten und volle Sicht auf die ganze Grafikpracht zu ermöglichen, gibt das Programm viele wichtige Informationen per Sprache aus. Im fertigen Spiel wählen Sie zwischen drei Computerstimmen. Während beispielsweise die weibliche Standard-Sprecherin eher sachlichen Charme versprüht, grummelt ihr männliches Pedant bei besonders schweren Treffer auch mal ein deftiges »Shit« ins Mikrofon. Auch für das Kriegsgerät haben die Entwickler neue Sound-Effekte in petto. Speziell die zielsuchenden Raketen dürften für nervenzerreißende Spannung sorgen. Diese Standardwaffen nähern sich mit schrillem Kreischen, das beim Anflug immer lauter wird – obwohl die Raketen überall sein könnten, sieht man die Geschosse dank der perfekten Geräusche vor dem inneren Auge bereits einschlagen.

Grafik im Bilderrausch

Die speziell entwickelte Grafik-Engine hinter **Forsaken** hört auf den Namen B.U.R.P. – das steht für BSP Universal Rendering Through Portals. Das Entwicklerteam Probe kämpft vor allem um eine möglichst hohe Bildwiederholrate. In der Variante ohne 3D-Beschleunigung sind mindestens 30 Bilder pro Sekunde das selbstgesteckte Ziel, mit Voodoo-Chip sollen sogar 50 Bilder das Minimum sein – jeweils auf mittleren Pentiums. **Forsaken** wird von ATI-Karten bis zum Verite-2200-Chip praktisch jeden gängigen Grafikprozessor unterstützen. Sogar für den noch nicht erhältlichen Voodoo-2 ist ein passender Treiber in der Entwicklung. PS







Erst taucht der Roboter plötzlich vor Ihnen auf, dann versagen seine Schilde – aber er ballert unverdrossen weiter.

Forsaken

Genre:	3D-Action	Hersteller:	Acclaim
Termin:	April '98	Ersteindruck:	Sehr gut

Peter Steinlechner: »So schön würden viele andere 3D-Actionspiele gerne aussehen. In Sachen Spezialeffekte könnte Forsaken der neue Maßstab werden.«

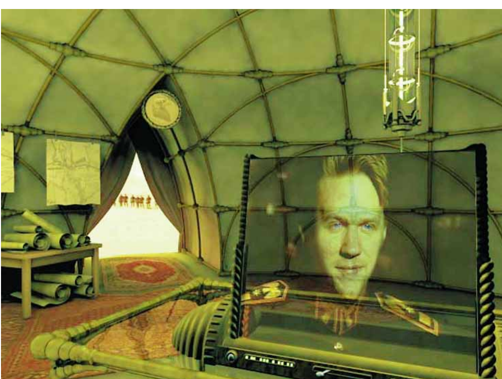
Die Rückkehr des Echtzeit-Klassikers

Dune 2000



1993 revolutionierte Dune 2 die Strategiewelt – das Echtzeit-Genre war geboren. Jetzt veröffentlicht Westwood den Vater von Command&Conquer im neuen Gewand.

Echtzeit-Strategiespiele gibt's nicht erst seit Command & Conquer: Bereits 1993 eroberte Westwoods Dune 2 die PCs, in (recht freier) Anlehnung an Frank Herberts Sciencefiction-Roman Der Wüstenplanet. Taktiker konnten erstmals in einem Spiel unter Zeitdruck Gebäude errichten, Schlachten führen und Rohstoffe abbauen. Zum fünfjährigen Jubiläum peppt Westwood den genialen Klassiker kräftig auf, um ihn als Dune 2000 erneut unter die Spielergemeinde zu bringen. Das Remake enthält neben den alten Einheiten, etwa den Erntemaschinen, auch einige neue. Dazu kommen zeitgemäße Grafik, Video-Briefings und Cutscenes sowie – von allen Dune 2-Fans lang erwartet – ein Multiplayer-Modus für Netzwerke und das Internet.



Im Gefechtszelt erscheint eine Videonachricht.

Kampf ums Spice

Die Hintergrund-Story leiht sich nur das Wichtigste von der Romanvorlage: Nur auf dem Wüstenplaneten gibt es die wertvolle Droge Spice, mit der interstellare Raumflüge erst möglich werden. Erntefahrzeuge bauen diese Substanz ab, die an dunklen Verfärbungen im Wüstensand zu erkennen ist. Der galaktische Imperator hat drei Adelshäusern den Abbau erlaubt – der Startschuß für knallharte Auseinandersetzungen ist gefallen.

Todesursache: Sandwürmer

Beim Betreten der Wüste ist Vorsicht geboten. Unter den Dünen des Wüstenplaneten hausen nämlich gewaltige Sandwürmer, die vorbeimarschierende Truppen gerne als Appetithappen verzehren. Das Einsammeln von Spice ist deshalb besonders gefährlich – da hilft nur Ihre ständige Wachsamkeit und blitzschnelle Reaktion, wenn ein Ernter »Wurmzeichen« meldet. Zum Glück zeigt Ihr Radarschirm die Riesenviecher an und warnt vor der drohenden Gefahr. Alle drei Kontrahenten müssen zudem auf festem Untergrund bauen und finanzieren ihre Armeen und Basen mit abgebautem Spice.

Drei Parteien, drei Philosophien

Während Blizzard stolz auf seine drei unterschiedlichen Rassen in Starcraft hinweist, können Dune 2-Veteranen nur müde lächeln. Die durften nämlich schon 1993 zwischen drei Kriegsparteien wählen: den edelmütigen Atreides, den brutalen Harkonnen und den durchtriebenen Ordos. Die Atreides haben keine schwere Infanterie, können aber das Kriegervolk der Fremen zur Hilfe rufen.



Happs! Ein riesiger Sandwurm verschluckt einen Harkonnen-Panzer.

Panzer, Raketenwerfer und Infanterie brechen in die Feindbasis ein. Doch die Verteidiger fallen dem Angriffstrupp bereits in die Flanke.





Zum Vergleich: Eine Szene aus Dune 2.



Wegen der Wurmgefahr können Sie nur auf Felsgestein bauen, das zuvor mit widerstandsfähigen Betonplatten befestigt werden sollte.

Der atreidische Schallpanzer hat die größte Reichweite im Spiel und zerbröselt seine Gegner akustisch. Im Gegenzug polen die Raketenwerfer der Ordos anstürmende Feinde kurzfristig zu eigenen Streitern um. Die Harkonnen haben neben dem besonders wuchtigen Devastator-Panzer mit ihrer Atomrakete ein tödliches As im Ärmel – **Alarmstufe Rot** läßt grüßen.

Auch die automatischen Reparaturen beschädigter Einheiten bei **Dark Reign** sind nicht neu: In **Dune 2** kreisten Carryall-Hubschrauber über dem Schlachtfeld und flogen angeschlagene Fahrzeuge selbständig in die heimatliche Reparaturwerkstatt.

Mehr als nur ein Remake

Westwood möchte natürlich die wenigen Ungereimtheiten von **Dune 2** ausbügeln. Beispielsweise war nur eine bestimmte Truppen- und Gebäudezahl erlaubt – die damaligen 386er PCs verkrafteten die speicherfressenden Truppenmassen noch nicht, die heute gang und gäbe sind. Teure Ornithopter-Kampfhubschrauber wurden automatisch gesteuert und flogen meistens direkt ins nächste Flakfeuer. Neue Kampfeinheiten und Befestigungsanlagen ergänzen das bisherige Arsenal. So führen Ihre Stealth-Truppen Überraschungsangriffe aus, und Spione linsen in die gegnerischen Anlagen. Radarstationen suchen jetzt auch den Luftraum nach Feindfliegern ab. Die Künstliche Intelligenz der Computergegner wird ebenfalls überarbeitet, beispielsweise nehmen beschossene Infanteristen Deckung oder Reißaus.

Vorbild Command & Conquer

Die planetaren Schlachten spielen sich in zeitgemäßer SVGA-Grafik ab, in der die Gebäude und Fahrzeuge nicht wie auf Hochglanz poliert, sondern abgenutzt aussehen – kein Wunder, schmirgelt das Wüstenklima des Planeten doch wie Sandpapier an den Metallflächen. Gerenderte Filmsequenzen und aufwendige Video-Briefings im Stile von **Command&Conquer** erfreuen die Spieleraugen auch zwischen den Missionen. MD



Gerenderte Animationen würzen den Kampf ums Gewürz.

Dune 2000

Genre: Echtzeit-Strategie
Termin: Mai '98
Hersteller: Westwood
Ersteindruck: Sehr gut

Martin Deppe:»Dune 2 habe ich damals nonstop durchgespielt. Bei Dune 2000 wird's mir genauso gehen, denn die Spice-Schlachten haben nichts an Faszination verloren.«

Weltall-Attacke auf StarCraft

Alien Intelligence

Interplay versucht, dem Ex-Partner Blizzard zuvorzukommen. Während alle Welt auf Starcraft wartet, hat man klammheimlich ein eigenes Weltraum-Spiel gestrickt.



Die epischen Planetenkämpfe laufen in Highcolor ab; der Fog of War ist grau.

Was für ein Pech: Nicht nur Ihr Heimatplanet, sondern gleich die gesamte Galaxie ist überbevölkert. Die Ressourcen werden knapp und Ihre Bürger unruhig. Keine Frage, es ist mal wieder Zeit zum Expandieren, Kolonisieren und – ähem – Einäschern. Also schlüpfen Sie in die Rolle eines Weltraum-Kommandeurs, der den Konkurrenz-Rassen die Rohstoffe vor dem Tentakel wegschnappen soll. Hochmotiviert erforschen Sie neue Technologien und führen Echtzeit-Kämpfe.



Im Forschungs-Modus warten 150 Technologien.



Nach einem Sieg sehen Sie diese Animation.

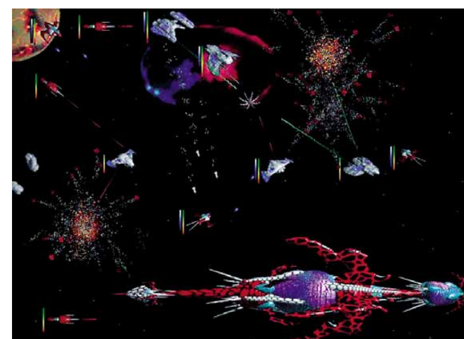
Krieg auf drei Ebenen

Trotz der 08/15-Story wartet Alien Intelligence mit neuen Features auf. Kämpfe beschränken sich nicht nur auf die Planetenoberflächen, sondern setzen sich in den Orbit sowie in die Tiefen des Weltalls fort. Über 150 Technologien in acht Kategorien gilt es zu entdecken, bevor Ihre Zivilisation den intellektuellen Zenit erreicht hat.

Neidische Alien-Nachbarn

Zwischendurch erwehren Sie sich der Angriffe von gleich sechs verschiedenen Spezies, die zwar nichts gegen Sie persönlich haben, sich aber ungern von planetarem Eigentum trennen. Darunter befinden sich die Munzoids (klingonenähnlich), die Arkanians (erinnern an Ferengi), die Psionids (Pseudo-Borgs) und die Strixthes (Killerinsekten).Wahlweise können Sie sich mit der einen oder anderen Rasse verbünden oder Handel betreiben.

Alien Intelligence ist das erste einer zu erwartenden Flut von Programmen, die sich im Fahrwasser von Starcraft in Ihre Regale mogeln wollen. In diesem Fall dürfte es zumindest gelingen, das große Vorbild in puncto Erscheinungstermin zu überholen: Alien Intelligence soll noch im Februar in den USA erscheinen. Starcraft hingegen dürfte vier Wochen länger auf sich warten lassen.



Umschalten zur Weltraum-Schlacht: Jäger und Kreuzer gehen aufeinander los.

Die für Echtzeit-Strategiespiele neuartige Idee, auf drei verschiedenen Ebenen zu kämpfen, verspricht einiges an furioser Action. Trotz aller Funktionen ist es dem Drittentwickler Flatline Studios gelungen, ein relativ übersichtliches und leicht verständliches User-Interface einzubauen. Ob man sich trotzdem beim Wechsel zwischen Planeten- und Weltraum-Schlachten verheddert, wird unser Test im nächsten Monat zeigen. LA

Alien Intelligence

Genre: Echtzeit-Strategie | Hersteller: Interplay
Termin: Februar '98 | Ersteindruck: Gut

Jörg Langer: »Im Gegensatz zum schier übermächtigen Konkurrenten StarCraft hat sich Interplay in Sachen Schlachtfelder was Neues einfallen lassen – drei verschiedene Kampfebenen gab's bislang noch nicht.«

Der Millionen-Seller auf PC

Final Fantasy 7

Der Stoff, aus dem Rollenspiel-Legenden sind: Blonder Ex-Soldat mit Nashorn-Frisur hilft Rebellentruppe, die Welt vor dem Untergang zu bewahren.


Cloud, der spitzlockige Held.



Cloud läßt eine von gleißenden Varylights begleitete Spezialattacke los.

Wenn ein gestandener PC-Besitzer zum ersten Mal **Final Fantasy 7** sieht, ist er ob des kindlichen Einfach-Stils zunächst mal erstaunt. Wer jedoch die erste Spielstunde durchgehalten und sich an das typische Nippon-Feeling gewöhnt hat, den erwartet ein episches Rollenspiel mit starken Action-Adventure-Einschlag.

Düstere Wolkenstadt

In **Final Fantasy 7** vermischen sich Sciencefiction-Elemente munter mit Dampfmaschinen-Technik sowie Fantasy-Flair. Die düstere, auf riesigen Pfeilern erbaute Heimatstadt des Helden Cloud ist in zwei Ebenen aufgeteilt. Oben sitzen die Mächtigen des Shinra-Konzerns, die mit Reaktoren die Energie aus dem Planeten saugen. Darunter hocken die geknechteten Steuerzahler. Cloud ist soeben aus der Elite-Einheit SOLDAT ausgetreten und macht gleich darauf Bekanntschaft mit der Rebellentruppe AVALANCHE. Die Großbuchstaben deuten leise an, was den Spieler erwartet: große Pläne, große Taten, große Gefühle – lustigerweise alles aus einer leicht infantilen Märchenprinz-Perspektive gesehen. So darf man dann auch keine schriftstellerischen Offenbarungen von den häufig eingeblendeten Textboxen erwarten: Die (aus großen Buchstaben zusammengesetzen...) Gespräche könnten dem Transkript einer typischen Nachmittags-Cartoonserie entspringen. Und trotzdem zieht das actionreiche Rollenspiel auch Erwachsene in seinen Bann – das Zauberwort heißt ständige Abwechslung.



Fast jeder Schauplatz wird aus einer anderen Perspektive gezeigt.

Effektsprudelnde Action-Kämpfe

Sie steuern Ihren Helden durch diverse Schauplätze, die Sie aus unterschiedlichsten Blickwinkeln sehen. Kommt es zum Kampf, wird auf die Kontrahenten gezoomt und in Quasi-Echtzeit umgeschaltet. Sobald jeweils die Wartezeit für eine Figur vorbei ist, hat sie eine Aktion zur Verfügung. Die wichtigsten sind Angreifen, Zaubern und Objekteinsatz. Dann noch schnell ein Ziel aussuchen, und schon flitzt Ihr Kämpe los, fuchtelt fürchterlich mit seinem Schwert herum und erzielt einen zumeist lichtblitzuntermalten Treffer. Die verlorenen Hitpoints schweben kurz über dem Haupt des Gegners, bevor er




Die zur Hilfe gerufene Göttin setzt dem bösen Drachen kräftig zu.



Umgebung, Gegner und Spezialeffekte variieren von Kampf zu Kampf.

sich ebenso effektvoll rächt. Explosionen, wild wabernde Leuchtwolken, grelle Strahlen und arkane Feuerwerke sind an der Tagesordnung und stellen einen Hauptgrund dafür dar, daß die Kämpfe auch nach Stunden nicht langweilig werden. Ein zweiter Grund sind die vielen Gegnertypen in allen Größen und Formen. Der eigentliche Trick besteht darin, das Überangebot an Waffen, Kampfobjekten und Zaubersprüchen auf die passenden Gegner loszulassen. Ein Flugmonster bleibt zum Beispiel von einem wüsten Erdbeben reichlich unbeeindruckt.

Element-Magie

So simpel die Kämpfe sind, so komplex ist das Magiesystem. Jeder Charakter kann eine Waffe, Rüstung und Zusatzausstattung tragen. Die meisten davon haben sogenannte »Schächte«, die je eine »Substanz« enthalten können. Von letzteren gibt es Angriffs-, Unterstützungs-, Element- und sonstige Varianten, die sich miteinander kombinieren lassen. So erhält man aus einer »Alle«- und einer »Feuer«-Substanz einen todbringenden Flammensturm. Da mehrere Dutzend Substanzen existieren (die mit der Zeit auch noch mächtiger werden) sowie Waffen mit acht Schächten und mehr, sind die Kombinationsmöglichkeiten enorm. Dazu kommen noch magische Objekte und das Beschwören von Elementarwesen – eigentlich könnten einem die Gegner fast leid tun...

Überland-Reisen

Sobald Sie die Wolkenstadt verlassen haben (was allein schon einige Spielstunden und mehrere Quests in Anspruch nimmt), reisen Sie scheinbar frei über relativ große Inseln. Allerdings wird vor allem zu Beginn Ihre Reiseroute geschickt eingeschränkt, so daß Sie automatisch der Handlung folgen. Wenn Sie in der frei drehbaren Weltkarte auf eine Ortschaft stoßen, wird sie wie gewohnt bildschirmweise dargestellt. In Ortschaften finden Sie Geschäfte und Gesprächspartner. Dafür darf hier nur gespeichert werden, wenn es ein Speicherpunkt ausdrücklich erlaubt.

Alle paar Stunden ergehen sich die Charaktere in minutenlangen Erinnerungen an ihr bisheriges Leben, so daß Sie nach einer Weile mehr über Ihre Abenteurer wissen als über Ihre nähere Verwandschaft. Außerdem ist das Programm mit zahlreichen Minispielchen gespickt, die (als kleine Auswahl) Wettrennen, Geschicklichkeitstests und sogar eine Taktikeinlage bieten. Die Regeln für die Zwischenspiele werden geduldig erklärt, der Schwierigkeitsgrad stellt normalsterbliche PC-Fans kaum vor größere Probleme.

PC-Umsetzung noch schöner?

Dank moderner 3D-Karten müßte Eidos relativ wenige Probleme mit der Konvertierung haben. Die Auflösung auf dem PC ist wesentlich besser, was zu einer noch schöneren Präsentation führen könnte. Wie das Playstation-Original soll die Umsetzung drei CDs belegen, die



Auf der Weltkarte marschieren Sie relativ frei herum.

Gamepad-Steuerung dürfte um Maus-Tauglichkeit erweitert werden. Eidos gelobt außerdem, die von Dilettanten verbrochene deutsche Übersetzung des PlayStation-Originals (die Anleitung gleicht der typischer Taiwan-Videorecorder) gründlich zu überarbeiten. Auf Sprachausgabe wird man wohl auch auf PC verzichten müssen. LA





Zwei von gut 20 Zwischenspielen: Taktikeinlage, Chocobo-Rennen.

Final Fantasy 7

Genre:	Rollenspiel	Hersteller:	Eidos
Termin:	Juli '98	Ersteindruck:	Sehr gut

Jörg Langer: »Auf der Playstation hat mich Final Fantasy 7 tagelang gefesselt. Trotz Simpel-Kämpfen und linearer Handlung ist das motivierende Japano-Rollenspiel auch für PC-Verhältnisse ein harter Brocken.«

Der Veteran zieht erneut in die Schlacht

Wizardry 8



Wizardy ist neben Ultima die älteste und erfolgreichste Computer-Rollenspielserie der Welt. 1981 erschien der Ur-Titel für den Apple 2. Mit Teil 8 will SirTech den Oldie ins neue Millennium warpen.

Andrew Greenberg startete die kultige Wizardry-Serie 1981. Bislang folgten sechs von den Fans innig geliebte Fortsetzungen, dazu mehrere Spinoffs und Up-



Der Statistikbildschirm: schneller Überblick.



Die 3D-Umgebung gibt's auch als Vollbild.

grade-Versionen. Dabei blieb SirTech stets auf dem geraden Rollenspiel-Weg, einzige Ausnahme war Wizardry: Nemesis, ein Abenteuerspiel.

Wizardry 8 knüpft nahtlos an die Story von Crusaders of the Dark Savant an. Charaktere aus Wizardry Gold oder Crusaders, so man sie noch besitzt, wird man ins neue Spiel importieren können.

Wizardry in 3D

Auch diesmal sind die Entwickler dem klassischen Rollenspiel treu geblieben. Schauplatz ist nicht mehr Lost Guardia, sondern eine neue Welt. SirTech hat für Wizardry 8 eine neue 3D-Engine entwickelt. Sie erlaubt größere Bewegungsfreiheit als bisher, beispielsweise sollen die Charaktere sogar Unterwasserlandschaften erforschen. Außerdem wird man erstmals in der Serie Gegenspieler bereits aus der Distanz sehen und angreifen können.

Persönlichkeiten

Charakterklassen und Fähigkeiten entsprechen größtenteils dem Vorgänger. Eine neue Figur ist der »Gadgeteer«, eine Art Mechaniker, der so ziemlich alles reparieren kann. Die auffälligste Änderung bei den Attributen betrifft die Persönlichkeit, die wesentlich flexibler geworden ist. Sie können zwischen zwölf Gemütszuständen wählen, die von mürrisch bis gütig reichen. Natürlich werden die Charaktere per Sprachausgabe ihre Persönlichkeitsmerkmale auch im Gespräch zum Ausdruck bringen. Die Mitglieder Ihrer sechsköpfigen Gruppe kommentieren das Spielgeschehen und verfügen



Kämpfe werden phasenweise oder unter Zeitdruck ausgetragen.

im Umgang mit NPCs über eine Auswahl gesprochener Dialoge. Die Gruppe kann bis auf acht Streiter anwachsen, wenn sich NPCs anschließen.

Gegen die Zeit

Das verbesserte Kampfsystem läuft entweder rundenbasiert oder unter Zeitdruck ab. Dabei wird die Strategie vorher festgelegt und der Kampf dann ausgeführt. Während der Auseinandersetzung läßt sich die Taktik ändern. Charaktere können ihre Position wechseln und aus verschiedenen Winkeln sowie aus der Distanz angreifen. Das Magiesystem wurde komplett überarbeitet – zauberkundige Charaktere verfügen nun über wesentlich mehr Formeln.

Wizardry 8 ist für Herbst '98 geplant. Eine 3D-Karte wird wohl obligatorisch sein: Die Technik macht auch vor RPGs nicht halt. CG

Wizardry 8

Genre: Rollenspiel | Hersteller: SirTech
Termin: 3. Quartal '98 | Ersteindruck: Gut

Charles Glimm: »Wizardy 8 wird das Genre nicht neu definieren, aber Fans können sich auf eine weitere solide Fortsetzung freuen. Ob die neue 3D-Engine tatsächlich so revolutionär ist, wird sich zeigen.«

Brennendes Holz, brechendes Glas

The Dark

Zum lang erwarteten 3D-Rollenspiel haben die Ultima-Underworld-Macher die neue Game-Engine fertiggestellt.



In der mittelalterlichen Fantasy-Stadt treffen Sie auf ängstliche Menschen und gnadenlose Skelette.

Bei The Dark (vormals Dark Projekt) schlüpfen Sie in die Lederkluft eines Diebes, der in einer mittelalterlichen Stadt haust. Eine kriminelle Organisation, angeführt von Ihrem ehemaligen Boß Constantine, will Ihnen ans Leder. Nach und nach entdecken Sie jedoch, daß Constantine unter der Kontrolle einer weitaus böseren Macht steht – eine tödliche Gefahr!



Für den Nahkampf ist der Diebesbogen trotz Zauberpfeilen nicht zu empfehlen.

Holz, Stein & Eisen

Die Game-Engine basiert auf einem Ursache-Wirkung-System, bei dem sämtlichen Objekten bestimmte Werte zugeordnet werden, vor allem physikalische Eigenschaften: Hölzerne Gegenstände können verbrennen, Glas zerbricht unter Gewalteinwirkung. Das schafft eine realistische Spielumgebung, die logisches Vorgehen belohnt.

In ähnlicher Weise werden den NPCs Emotionen zugeteilt. Wenn ein Kampf ausbricht, verdrücken sich die friedlichen Zeitgenossen lieber und überlassen die Keilereien den Wachen. Diese Emotionen sind sogar auf andere Charaktere übertragbar. Angenommen, Sie verletzen einen von zwei Gegnern schwer – Angst und Schock des Opfers können sich nun auf dessen Gefährten übertragen und ihn zum Aufgeben oder Fliehen zwingen.

Meuchelmörder

Die Stärken Ihrer Spielfigur liegen nicht so sehr im Kampf, als im Verstecken, Schleichen und Spionieren. Statt ihn direkt zu konfrontieren, lockt man den Gegner in Fallen. Einen Großteil des Spiels verbringen Sie damit, Ihre Widersacher auszuspionieren, Gespräche zu belauschen und finstere Pläne zu vereiteln. Wenn es schließlich zum Kampf kommt, werden in erster Linie Distanzwaffen eingesetzt, wie beispielsweise die Armbrust. In der Regel verdienen Sie sich Ihre Brötchen jedoch mit Taschendiebstahl und nächtlichen Einbrüchen. Hier kommen Ihnen Sprungstärke und Kletterkünste Ihres Charakters sehr entgegen.



Als Dieb belauschen Sie Gespräche und schnüffeln wichtigen Mitbürgern nach.

Theftmatches

Passend zum Szenario wimmelt es nur so von finsteren Gestalten und unheimlichen Monstern. Looking Glass plant rund 20 Levels, in jedem werden Sie konkrete Aufgaben haben. Im Multiplayer-Modus können sich bis zu acht Spieler in sogenannten »Theftmatches« messen. Auf Statistiken will Looking Glass verzichten: »Der Spieler sammelt Erfahrung und wird in bestimmten Bereichen merklich besser. Ständiges Checken der Werte aber würde den Spielfluß nur unterbrechen«, so Designer LoPiccolo. LA

Dark Project

Genre:	3D-Rollenspiel	Hersteller:	August '98
Termin:	Looking Glass	Ersteindruck:	Passabel

Jörg Langer: »Die Figuren sehen noch recht klobig aus, die Stadt kommt bereits realistisch rüber. Mal sehen, ob das Spiel wirklich nach Diebesart ablaufen wird, oder doch wieder alles in Massen-Metzeleien endet.«

Rückhandcross und Volleystopp

Game, Net & Match

Tennisarm ade: Jahre nach Great Courts 2 nimmt sich Blue Byte abermals des weißen Sports an.

Veteranen erinnern sich noch: Game, Net & Match ist nicht Blue Bytes erster Ausflug in die Welt der Filzbälle und Sandplätze. Bereits Anfang der 90er Jahre zählte ein Frühwerk namens Great Courts zu den besseren Sportspielen seiner Zeit, der Nachfolger konnte gar die Nummer 1 der Computer-Tennisrangliste erklettern. Da möchte auch Game, Net & Match hin, das bis vor ein paar Monaten noch Great Courts 3 hieß.



Vor der Wahl des Spielers sollte man einen Blick auf dessen Fähigkeiten werfen.

Polygon-As

Am meisten hat sich im Computertennis sicherlich im Bereich der Grafik getan. In Game, Net & Match kommt die bereits von Extreme Assault und Incubation bekannte 3D-Engine zum Einsatz, die damit erneut ihre erstaunliche Vielseitigkeit unter Beweis stellt. Damit richtige Tennis-Atmosphäre nicht zu kurz kommt, ist von den abwechslungsreichen Arenen mehr als der sonst übliche Platz mit ein paar Zuschauern rundherum zu sehen.


Die Tennisclub-Atmosphäre kommt dank der Incubation-Engine gut rüber. Man beachte die realistische Abnutzung des Rasenteppichs.

Komplexe Schlag-Steuerung

Das Interface-Konzept basiert erneut darauf, Ihnen größtmögliche Kontrolle über Ihren Schützling zu lassen. Auf insgesamt fünf Buttons wurden die Grundschläge wie Topspin, Slice oder Lob gelegt. Zusammen mit der Stickbewegung, über die Sie Länge und Richtung des Balles bestimmen, gleicht so kein Schlag dem anderen.

Ohne Steffi & Boris

Blue Bytes Sportspiel verzichtet sowohl auf teure Lizenzen als auch auf echte Tennisstars als Werbe-Zugpferde. Die Spieler tragen alle Phantasienamen, die nur gelegentlich an die echten Cracks erinnern. Sie unterscheiden sich untereinander nicht nur optisch und in der Lautstärke des Stöhnens, sondern weisen auch unterschiedliche Fähigkeiten auf: Der eine ist beim Aufschlagen stärker, dafür hapert es gewaltig bei der Rückhand. Ein anderer ist am Netz fast unbezwingbar, keucht aber schon nach einem Satz asthmatisch. Die Spielmodi lassen keine Wünsche offen; vom Training mit der Ballmaschine über ein einzelnes Turnier bis hin zur kompletten Tenniskarriere ist alles drin. MG


Ein attraktives Frauendoppel in der Halle.


Auch die klassische TV-Perspektive darf natürlich nicht fehlen.

Game, Net & Match

Genre: Tennis-Sportspiel
Hersteller: Blue Byte
Termin: 2. Quartal ´98
Ersteindruck: Gut

Michael Galuschka: »Schon seit Great Courts 2 weiß ich Blue Bytes' Tennis-Künste zu schätzen. Falls die paar kleineren Mängel der Beta-Version noch beseitigt werden, ist bald wieder die Becker-Faust fällig.«

Die Zukunft der Rollenspiele

Baldur's Gate

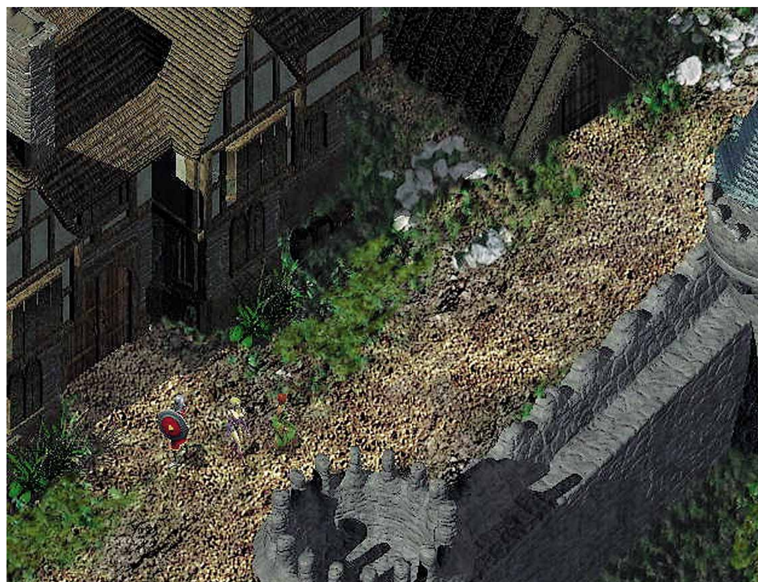
Gute Nachrichten für alle Fans aufwendiger Rollenspiele: Noch im März soll das komplexe AD&D-Spektakel von Interplay erscheinen. Wir haben die neuesten Infos für Sie.



Seit Fallout scheinen auf dem PC die klassischen Rollenspiele wieder modern zu werden, die mehr bieten als schön verpackte Fastfood-Kost. Nach unserer ersten Preview zu Baldur's Gate wollten viele Leser mehr wissen, deshalb haben wir nochmal nachgehakt und weitere Infos gesammelt.

Wie aus der Luft

Baldur's Gate fasziniert den Betrachter auf Anhieb: Die in 65.000 Farben getauchte Spielumgebung ist so klar und detailliert wie bei keinem Rollenspiel zuvor. Besitzer einer Grafikkarte mit mindestens 4 MByte RAM dürfen sich sogar an 16 Millionen Farben erfreuen. Dazu die Entwickler von Bioware: »Der Spieler soll das Gefühl haben, die Schwertküste aus dreißig Meter Entfernung aus der Luft zu betrachten«. Bei Nacht wird die Umgebung düsterblau; wohl dem, der eine Laterne dabei hat oder über Infrarotsicht (kennzeichnet Gegner und Objekte rot) verfügt. Dynamische Lichteffekte und wechselnde Wetterverhältnisse erhöhen den Realismus zusätzlich: Regen, Schnee, Blitze und stimmungsvolle Nebeleffekte sollten kein Problem für die Engine darstellen.



Da die Landschaft vorab gerendert wurde, sind individuelle Gebäude und Burgen möglich.

10.000 Screens

Normalerweise könnte man erwarten, daß die Grafikpracht zu Lasten der Spieltiefe geht – actionorientierte Einfach-Rollenspiele sind ja gerade hoch im Kurs. Doch die epischen Abenteuer an der Schwertküste erstrecken sich nach Herstellerangaben über mehr als 10.000 Screens zu je 640 mal 480 Pixeln. Dabei wird nicht etwa von Bildschirm zu Bildschirm umgeschaltet, sondern gescrollt – nur manchmal muß man etwas warten, wenn das nächste Gebiet geladen wird. Jeder Screen wurde eigens gerendert, anstatt (wie etwa in Ultima Online) die immer gleichen Bauteile (Tiles) zu verwenden. Sie können dank zahlreicher Animationsstufen deutlich unterscheiden, ob Ihr Charakter sich mühsam eine Geröllhalde hinaufschleppt, ein Sumpfgebiet durchwatet oder fröhlich im Flachland herumspaziert.



Der blaue Kristall wird von einem Energiezaun geschützt.

Renaissance der Abenteurergruppe

Zu Beginn wählen Sie aus 26 AD&D-Charakterklassen eine aus und sorgen für das nötige Feintuning. Später schließen sich Ihnen bis zu fünf weitere Kämpen an. Die Party-Mitglieder sollen erkennbar eigene Persönlichkeiten darstellen und nach dem Vorbild der Söldner bei **Jagged Alliance** auch untereinander schwatzen oder die Szenerie beschreiben.



Sie beginnen in der Zitadelle von Waterdeep.



Vor einem unterirdischen Schrein greifen uns Skelette an.

Riesiges Areal

Das Spielareal soll ungefähr 300 Quadratmeilen umfassen. Gebirge, Sümpfe, Ebenen, Wüsten und Städte prägen das Landschaftsbild der Schwertküste. Die nördliche Grenze bildet Baldur's Gate, die größte und wohlhabendste Stadt der Region. Die Schwertküste ist bekannt für ihre hochwertige Schmiedekunst, ihre Waffen werden von Helden im ganzen Land getragen. Doch eines Tages hat die Herrlichkeit ein Ende. Militärische Konflikte im Süden und Norden des Landes führen zu einer nie dagewesenen Eisenknappheit. Karavanen, die das Metall in die Städte bringen, werden regelmäßig von Banden überfallen. Und das ist nur der Anfang: Unaufhaltsam braut sich ein Unheil zusammen, das mal wieder nach einem außergewöhnlichen Helden verlangt. Das Spiel ist in sieben Kapitel unterteilt, in denen etwa 150 Aufgaben warten. Innerhalb der einzelnen Abschnitte steht es Ihnen frei, diverse Quests anzunehmen. Der Spielablauf ist nicht-linear, allerdings müssen die Hauptaufgaben erfüllt werden, damit die Story weitergeht.

Variables Kampfsystem

Die häufigen Kämpfe gegen rund 60 Monstertypen wurden dem AD&D-Konzept nachempfunden. Normalerweise laufen Schlachten in Echtzeit ab, wobei Ihre Gruppenmitglieder vom Computer nach komplexen Regeln gesteuert werden. So versuchen Zauberer, sich aus Nahkämpfen herauszuhalten,



Kämpfe finden wahlweise computergesteuert oder manuell und rundenbasiert statt.

um die Krieger aus dem Hintergrund magisch zu unterstützen. Erfahrene Spieler sollen diese Regeln in einer Skript-Sprache ändern können. Wer auf den Echtzeit-Kampf verzichten möchte, darf rundenweise jeden Charakter einzeln steuern. Allen Helden und Monstern ist in der Spielgrafik anzusehen, welche Bewaffnung und Rüstung sie tragen. Mit am wichtigsten wird sein, die richtigen Mittel gegen bestimmte Widersacher zu finden. Was gegen einen Riesen funktioniert, kann einen Drachen absolut kalt lassen. Die Designer behaupten, die bislang originalgetreueste AD&D-Umsetzung überhaupt entworfen zu haben: Alle Regeln, Schadenstabellen, Charakterwerte et cetera sollen enthalten sein.

Echtes Multiplayer

Das wohl interessanteste Feature von **Baldur's Gate** soll der Multiplayer-Modus per Netzwerk oder Internet werden. Glaubt man den vollmundigen Ankündigungen, darf man das normale Solospiel auch mit bis zu fünf menschlichen Begleitern spielen, mit allen Rätseln, Quests und Story-Entwicklungen. Im Prinzip werden also die NPCs in der Abenteurergruppe durch menschlich gesteuerte ersetzt. Unmittelbar nach der Veröffentlichung von **Baldur's Gate** ist außerdem eine Serie von Add-On-Packs mit speziellen Multiplayer-Levels geplant. **Baldur's Gate** soll im April auf satten 5 CDs oder wahlweise auf DVD erscheinen. LA



Die aufwendigen Zwischensequenzen sollen nur einen sehr kleinen Teil der fünf CDs belegen.

Baldur's Gate

Genre: Rollenspiel
Termin: April '98
Hersteller: Interplay
Ersteindruck: Sehr gut

Jörg Langer: »Seit Ultima 7 warte ich auf ein neues prächtiges, episches Rollenspiel – Baldur's Gate könnte mein privater Freizeit-Killer '98 werden. Die Multiplayer-Option hört sich fast zu schön an, um wahr zu sein!«

Lasterhafte 3D-Action

Sin

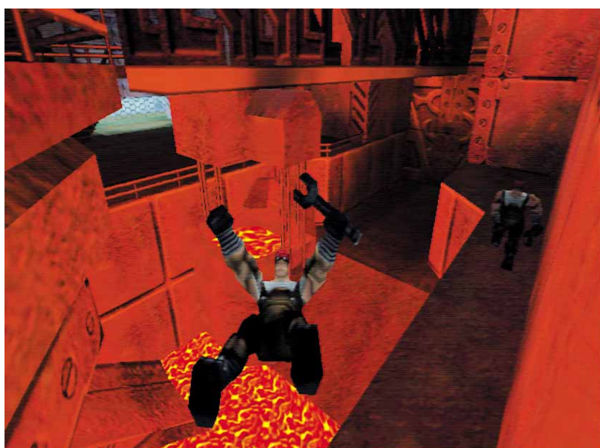


Ein machthungriger Vamp will an die Macht – und Sie sollen in einem handlungsstarken Actionspiel die Welt retten.



In den Laboratorien von Elexis Sinclair greifen Horden wütender Mutanten an.

Das 3D-Actionspiel **Sin** soll mehr Wert auf Handlung und Figuren legen als jeder andere Ballerspaß davor. Hauptgegner ist die verführerische Schönheit Elexis Sinclair, die wie ein Bösewicht aus James-Bond-Filmen von ihrer Luxus-Insel aus die Weltherrschaft antreten möchte. Als ersten Schritt will Elexis die Droge U4 ins Trinkwassersystem der Stadt Freeport kippen. Während ihre Wissenschaftler fleißig an der endgültigen Formel forschen, entführt sie zur experimentellen Überprüfung am lebenden Objekt einzelne Bürger. Mit diesen grotesk entstellten Mutanten schlagen Sie sich dann herum. Viele Levels haben mehrere Ausgänge. Welchen Sie wählen, bestimmt den Fortgang der Geschichte, die baukastenartig zusammensetzt ist.



Ein eigentlich unbeteiligter Techniker fällt versehentlich in die Lava.

Mann im Ohr

Sie kämpfen nicht allein gegen Elexis und ihre Schergen. Der Computerhacker JC soll Ihnen ständig per Funk beistehen und erklären, wie der Level zu lösen ist, wie neue Gegner reagieren oder welche Waffe effektiv sein könnte. Wenn Sie Verbrecher verfolgen, brüllt er aufgeregt »Beeilung!« in Ihren Kopfhörer. Schleichen Sie dagegen vorsichtig durch dunkle Schatten, flüstert Ihnen der Hacker den Weg an den schwer bewaffneten Wachen vorbei zu.

Kämpfen unter Wasser

Sin läßt Sie sechs Hauptlevels aus jeweils mehreren Abschnitten erkunden. Der erste Einsatz scheint harmlos: Sie sollen einen Banküberfall klären. Dann aber entwickelt sich schnell eine rasante Verfolgungsjagd, und Sie hetzen die flüchtenden Ganoven durch verfallene Fabrikhallen. Dabei stolpern Sie eher zufällig über den Geheimeingang der SinTek-Laboratorien. Im weiteren Spielverlauf kämpfen Sie auf hohen Aquädukten, erforschen eine Ölplattform sowie eine ausgedehnte Unterwasser-Basis. Erst zum Schluß landen Sie auf der Insel und in der Villa der bösen Elexis. Dank verruchter Farbgebung und plüschiger Einrichtung erinnern die finalen Levels eher an eine lasterhafte Nachtbar denn an die gewohnten Action-Kampfarenen. PS



Hier harpuniert Sie ein Froschmann.

Sin	
Genre: 3D-Action	Hersteller: Ritual
Termin: April '98	Ersteindruck: Sehr gut

Peter Steinlechner: »Von Sin erwarte ich vor allem in Sachen Story, Figuren und Leveldesign mehr als von den üblichen 3D-Actionspielen – und die Idee mit dem Mann im Ohr sorgt für zusätzlichen Kitzel.«

Afro-Look und Afterburner

Interstate 76 Nitro Pack

Frisches Blech für hippe PS-Protze: Eine Missions-CD soll die Siebziger in die Verlängerung schicken.


Gemeinsam mit dem Helikopter geht es gegen Gangster.

Ruhig wie ein Bügeleisen legt sich das schwere Muscle-Car in die enge Kurve, um urplötzlich pfeilschnell davonzuschießen: Mit der actionlastigen Endzeit-Rennsimulation Interstate 76 brachte Activision das Kunststück fertig, trendbewußten Seventies-Lifestyle mit spannenden Missionen, fast perfektem Fahrgefühl und einer interessanten Story zu verbinden – seitdem schrecken auch ambitionierte PC-Pistensäue nicht mehr vor Afro-Look und Schlaghose zurück. Jetzt basteln die Kalifornier unter dem Titel Interstate 76 Nitro Pack an einer Zusatz-CD, die es in sich hat.

Feuer frei auf dem Highway

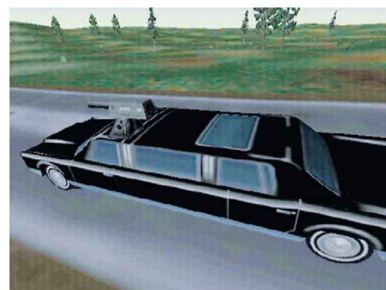
Die Entwickler arbeiten an 20 weiteren Solo-Aufträgen. Dieses Mal sitzen Sie nicht als Groove Champion (die Hauptfigur des ersten Teils) am Steuer, sondern als einer der bisherigen Nebendarsteller. Je etwa ein Drittel der rasanten Einsätze fahren Sie als Mechaniker Skeeter, Grooves Kumpel Taurus oder Schwester Jade. Eine durchgehende Handlung fehlt, dafür gibt's eine Art Best-of aus früheren Heldentaten des Trios. Auch in den neuen Aufträgen dürfen Sie nicht speichern, allerdings werden die komplexen Einsätze deutlich gestrafft und konzentrieren sich immer nur auf ein Hauptziel.

Kampf-Käfer im Angebot

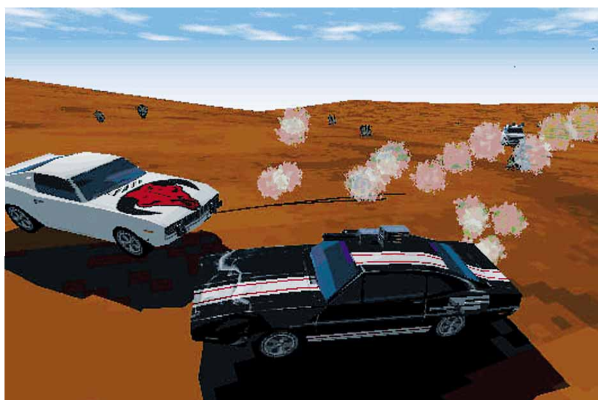
Neun weitere PS-Boliden sollen Sie im Nitro Pack unter Beschuß nehmen können. Neben Kuriositäten wie einem Eis-Creme-Laster oder einer Ambulanz greift auch eine kräftig bewaffnete Limousine an. Außerdem soll es ein Modell geben, das deutlich an einen VW-Käfer erinnert. Um Einsteigern das Leben am Lenkrad etwas zu erleichtern, wählen Sie in bestimmten Missionen, mit welchem Vehikel Sie kämpfen. Außerdem spendiert Activision einige neue Waffen. Zum ersten Mal dürfen Sie mit der chemischen Keule nach Gegnern schlagen und Kampfgas in die schwere Luft der Highways ablassen, außerdem wird es neue Raketen geben.

Grafik läßt die Muskeln spielen

Der Programmcode wird gegenüber dem Erstling deutlich optimiert. Wer einen Voodoo- oder Rendition-Chip oder zumindest eine 3D-Karte nach Direct-3D-Standard hat, darf sich diesmal vom Start weg über beschleunigte Grafikpracht freuen. Offiziell erscheint das Nitro Pack in


Die gepanzerte Limousine rauscht als Großkampfschiff durch Colorado.

Amerika zwar als Missions-CD, soll dort aber auch ohne Hauptprogramm laufen. Hierzulande eventuell nicht: Activision überlegt derzeit, ob für den deutschen Markt eine Abfrage nach der Original-CD eingebaut wird. PS


Schlacht mit neuen Schlitten: Diesmal dürfen Sie auch im Solo-Modus aus mehreren Autos wählen.

Interstate 76 Nitro Pack

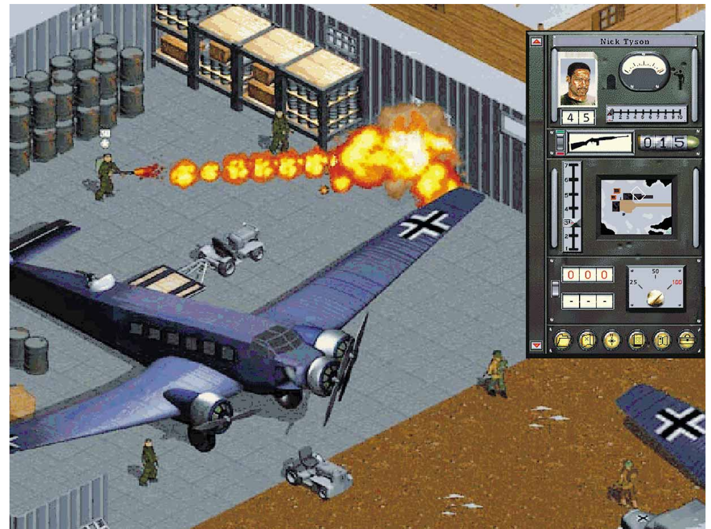
Genre: Add-on	Hersteller: Activision
Termin: April '98	Ersteindruck: Sehr gut

Peter Steinlechner: »Yeah, cooler kann ich auf dem PC nicht über Highways brettern. Da krame ich schon mal Cordanzug und Spiegelbrille aus der Mottenkiste.«

Deadly Games im Zweiten Weltkrieg

Soldiers at War

6. Juni 1944, D-Day. Ihr Infanteriezug watet in der Normandie an Land. Doch die deutschen Verteidiger warten schon...



Soldat Nick setzt seinen Flammenwerfer mutig im Hangar ein.

Bei SSIs neuem Taktikspiel **Soldiers at War** kommandieren Sie einen US-Infanterietrupp auf bekannten Schauplätzen des Zweiten Weltkrieges, darunter Omaha-Beach, Monte Cassino sowie Anzio. Wie bei **Deadly Games** sind Sie für bis zu acht Kämpfer verantwortlich, die Sie einzeln Runde um Runde über die virtuellen Schlachtfelder scheuchen. Deren isometrische Grafik erinnert an **X-COM: Apocalypse**. Vor jedem Einsatz stellen Sie aus 40 Soldaten ein achtköpfiges Team zusammen. Ein Stoppelhopser verbraucht Aktionspunkte, wenn er Türen eintritt, Deckung nimmt oder feuert. Mit speziellen Befehlen heben Ihre Untergebenen Gräben aus, sprengen V2-Raketen oder setzen die Bordgeschütze erbeuteter Panzer ein. Im Kampf gewonnene Erfahrung und Training einzelner Fähigkeiten verbessern die Künste Ihrer Streiter.



Vor jeder Mission verpassen Sie Ihren Soldaten Waffen und Ausrüstung.



Ein schwer bewachter Munitionszug explodiert nach einem Bazookatreffer effektvoll.



Die Amis erobern eine Hafenanlage.

Waffen zuhauf

SSI ist bekannt für Akkuratesse bei der Umsetzung historischer Waffen – man denke nur an **Panzer General**. Bei **Soldiers at War** ist das nicht anders: 36 Standardwummen warten auf ihren Einsatz, vom simplen Revolver über Maschinenpistolen und Flammenwerfer bis hin zur Bazooka. Mit passenden Aufsätzen können Sie sogar Gewehrgranaten abfeuern. Gleich neun unterschiedliche Sprengmittel enthalten Handgranaten und geballte Ladungen. Nützliches Equipment wie Drahtzangen und Funkgeräte runden Ihr Arsenal ab.



Diese Eisenbahn-Geschütze sind wie alle Fahrzeuge detailliert geraten.

Marsch nach Berlin

Die Kampagne umfaßt 15 Szenarios, in denen Ihr Platoon verbissene Häuserkämpfe überstehen, Brücken verteidigen oder Eisenbahngeschütze in die Luft jagen muß – immer das Ziel Berlin vor Augen. 15 Solomissionen und Multiplayer-Partien sorgen für weiteren Taktikstoff. Der umfangreiche Szenario-Editor ermöglicht selbstentworfene Missionen, die Sie auch mit Freunden spielen können. MD

Soldiers at War

Genre: Taktikspiel | Hersteller: SSI
Termin: März '98 | Ersteindruck: Gut

Martin Deppe: »Ich mag Taktikspiele mit Infanterietrupps schon seit Jagged Alliance. Allerdings können die knubbelig animierten Soldaten nicht so ganz mit der schön detaillierten Grafik der Fahrzeuge mithalten – und passen auch nicht zum ernsten Hintergrund.«

Auf zu neuen Ufern!

Anno 1602

Der heißeste Anwärter auf den Siedler-2-Thron nähert sich der Vollendung. GameStar bringt schon jetzt den ausführlichen Vorabtest des Aufbau-Strategie-Wirtschaftsspiels.



Unsere kleine Kolonie scheint sich **Anno 1602** hervorragend zu entwickeln. In niedlichnetter isometrischer Grafik röhren Hirsche auf einer idyllischen Waldlichtung, nicht ahnend, daß sich der Jäger bereits heranpirscht. Die Schornsteine unserer Eisenesse rauchen, und fleißig befördern kleine Transportarbeiter Waren an ihre Bestimmungspunkte. Doch plötzlich bricht im Hafen Panik aus: Am Horizont wurde ein furchteinflößendes Piratenschiff gesichtet.

Nur das Beste

Für **Anno 1602** haben sich die beiden renommierten Spieleentwickler Max Design und Sunflowers zusammengetan, um **Siedler 2** den Rang abzulaufen. Unbeeindruckt vom Kultstatus der knuddeligen Aufbauexperten aus dem Hause Blue Byte entsteht in deutsch-österreichischer Kooperation ein reizvoller Genremix, der die besten Eigenschaften des Klassikers mit leicht verdaulichen Wirtschaftselementen und einer schmackhaften Beigabe von Echtzeitstrategie vereint. Daraus ergibt sich eine Kombination, die den Vergleich mit dem großen Vorbild absolut nicht zu scheuen braucht.

Was lange währt

Obwohl **Anno 1602** eines der sehnlichst erwarteten Spiele dieses Frühjahrs ist und uns eine im Endlosspiel voll funktionstüchtige Version vorliegt, wird das Programm auch diesen Monat noch nicht auf den Markt kommen. Denn bislang existieren die als Bonus gedachten Szenarien nur auf dem Papier. Auch ein paar der Diplomatieoptionen sind noch nicht fertiggestellt. Doch Ansonsten spielt sich **Anno 1602** bereits besser und stabiler als so manches Produkt, das fertig in den Regalen steht. Für uns ein Grund, das einwandfrei laufende Endlosspiel jetzt schon genau unter die Lupe zu nehmen. Auf eine abschließende Prozentwertung haben wir verzichtet; sobald die Verkaufsfassung da ist, werden wir natürlich den finalen Testbericht bringen.

Die Qual der Wahl

Vor dem Spielstart generiert der Rechner aus 300 vorgefertigten Inseln eine Landkarte, auf der Sie und bis zu drei Computer- oder menschliche Gegner ausgesetzt werden. Ein kleines Schiffchen voller Holz, Werkzeugen und Lebensmitteln ist alles, was Sie besitzen, als Sie sich aufmachen, ein idyllisches Inselchen zu besiedeln. Bei der Wahl Ihres Heimateilands sollten Sie jedoch äußerst wählerisch sein: Die Bodenbeschaffenheit spielt in **1602** eine ganz wesentliche Rolle. Nicht überall gedeihen alle Nutzpflanzen gleich gut, nicht alle Inseln sind mit Bergketten durchzogen, die Erze oder Gold beherbergen.

Facts

- 5 Entwicklungsstufen
- 300 Inseltypen
- 46 Gebäudetypen
- 90 Gebäude
- 30 Berufsgruppen
- 23 verschiedene Waren

Schöne neue Welt

Mit einem ersten Hafenkontor beginnen Sie die Besiedlung. Untermalt von klangvoller (und auch nach Stunden nicht nervender) Musik errichten Sie die ersten primitiven Hütten und siedeln Holzfäller und Jäger an. Das intelligente Transportsystem innerhalb einer Kolonie be-



In der Nähe von Gotteshäusern fühlen sich Ihre Einwohner gleich noch einmal so wohl. Wenn nur die Glocken nicht immer so laut wären …



Ein fast perfektes Inselreich: Landwirtschaft, Industrie und Wohnbereiche sind hübsch voneinander getrennt.

Komfortable Steuerung

Von vornherein stand bei der Entwicklung ein möglichst einfaches Interface im Mittelpunkt. Grauen Statistiken und vertrackten Menüstrukturen sagten die Designer den Kampf an. Besonders gelungen ist der Infoscreen zur Bevölkerungsentwicklung. Ein Klick auf ein beliebiges Gebäude blendet am Rand das betreffende Menü ein, ohne die eigentliche Spielgrafik zu überdecken. Auf einen Blick erhalten Sie alle relevanten Informationen zur Versorgungslage der Bevölkerung mit Nahrung, lesen an den Gesichtern die Zufriedenheit ab und bestimmen mit dem gelben Schieber die Höhe der Steuern. Ein kleiner schwarzer Strich im Zufriedenheitsbalken markiert die maximal erträgliche Steuerlast.



Alles im Griff: Der Querbalken zeigt die Ernährungslage, der Längsbalken die Steuerlast, und an den Gesichtern lesen Sie die Zufriedenheit ab.



Mit Eingeborenen können Sie meist sehr gut handeln. Es stellt sich die Frage, wovon sie ihre teuren Monumentalbauten unterhalten können.

steht aus einer Kombination von Straßen, Kontoren und Marktplätzen. Praktischerweise holen sich alle Handwerker ihre Rohstoffe selbst. Nur die Endprodukte befördern Lastenfahrer mit Karren in einem Rutsch zu den Märkten. Siedler-typische Staus an Kreuzungen werden so vermieden. Wichtig ist bei der Anlage der Marktplätze die Überlappung ihrer Einzugsgebiete untereinander. Nur so sind alle Güter überall auf der Insel verfügbar.

Woll-Lust

Mit zunehmendem Wohlstand wird Ihre Bevölkerung anspruchsvoller. Stoffe, Tabakwaren oder Alkohol müssen her, und zur Pflege des Seelenheils eine kleine Kapelle. Zur Produktion hochwertiger Güter erarbeiten Sie effektive Fertigungsketten. Relativ leicht geht das im Fall der Stoffherstellung. Eine Schaf-Farm und eine Weberei kosten nicht viel und arbeiten praktisch wartungsfrei. Die wollespendenden Blöker benötigen nur ein wenig Grünfläche zum Grasen und warten lammfromm auf den Besuch des Scheerers.

Mehr Kontrolle

Anders als in vielen Konkurrenzspielen degradiert Sie 1602 auch in kleinen Dingen nicht zum passiven Zuschauer. So müssen Sie die einzelne Felder eines gewünschten Anbauprodukts genau aufeinander abgestimmt anlegen. Ein Landarbeiter kann nur rund drei Felder pro Zeiteinheit abernten. Damit er danach nicht einen kompletten Wachstumszyklus abwarten muß, pflanzen Sie weitere Tabak-, Weizen-, Weinreben- oder Zuckerrohrfelder zeitlich geschickt versetzt an. Gleichzeitig vermeiden Sie dadurch Leerlauf in den weiterverarbeitenden Betrieben wie Schnapsbrennerei oder Zigarrenfabrik.

Bürgerbegehren

Besonders reizvoll gestaltet sich die Wechselwirkung zwischen Ihnen und der Bevölkerung. Wie in Impressions' Caesar 2 steigen mit jedem weiteren Wechsel in eine neue Entwicklungsstufe die Ansprüche der Leute. Gleichzeitig erhöht sich auch die Zahl der Gebäudetypen, die Sie errichten können. Je mehr Häuser Sie bauen, desto mehr Steuern kommen in die Kasse. Gleichzeitig steigen aber Ihre Ausgaben für



Großgüter und Monokulturen sichern auf Dauer Ihren Wohlstand.







Während des Spiels treten ständig Sonderereignisse ein, die durch Zwischensequenzen illustriert werden.

die neuen Forderungen der Bürger. Deren Wünsche reichen von Schulen bis hin zu teuren Theatern und Badehäusern. Die Zufriedenheit können Sie den Einwohnern am Gesicht ablesen: Ein Mausklick auf ein Wohnhaus, und schon sind Sie über den genauen Gemütszustand Ihrer werten Untertanen bestens im Bilde.

Handel deluxe

Zu den spannendsten Features, die Ihnen 1602 bietet, gehört der Handel. Da nicht jeder Rohstoff auf jeder Insel verfügbar ist, bestehen permanent irgendwo Engpässe, die Sie zu Ihrem Vorteil nutzen können. Überschüssige Waren verhökern Sie an fliegende Händler, oder Sie packen Ihr Schiff damit voll und handeln selbst mit den Nachbarn. Sie bieten den Konkurrenten einen Handelsvertrag an und tauschen Ihre Waren gegen Bares ein. Geld spielt eine besonders wichtige Rolle, da Sie die Unterhaltskosten Ihrer Produktionsbetriebe stets aus eigener Tasche bezahlen.

Allzeit bereit für neue Eroberungen

Das dritte Standbein von 1602 ist die Echtzeit-Strategie. Damit Sie nicht ständig von Piraten ausgeplündert oder von lästigen Nachbarn belagert werden, kommen Sie um eine Kriegsflotte, befestigte Anlagen und Kasernen nicht herum. Das Militär geht dummerweise kräftig ins Geld. Zum einen sind die Einrichtungen nicht gerade billig, und die Waffenproduktion bindet dauerhaft wichtige Rohstoffe wie Erze. Zum anderen fordert die Truppe pünktliche Bezahlung und berappt nicht einmal Steuern. Trotzdem kann sich ein teurer Angriff auch lohnen. Anders als bei Siedler 2 dürfen



Ein eigenes Erzbergwerk mit angeschlossener Esse ist der Schlüssel zur erfolgreichen Musketen- und Kanonenproduktion.



Einsam steht unser Soldat auf dem Marktplatz.



Musketiere bewachen die Stadtmauer. Im Ernstfall bekommen sie Deckung von den Kanonieren.

Jörg Langer



Faszinierend auf den ersten Blick

Die knuddelige Grafik von Anno 1602 fesselt sofort; und das Spiel dahinter rechtfertigt den Ersteindruck. Mir gefällt vor allem, daß ich fast alles kontrollieren kann – Die Siedler waren mir in dieser Beziehung immer etwas zu undurchsichtig. Bei Anno 1602 entscheide ich, wann welches Schiff mit welcher Ladung wohin fährt. Felder lege ich selber an und kann damit den Erntezyklus und die Auslastung der weiterverarbeitenden Betriebe genau bestimmen.

Trotzdem artet die Kolonieverwaltung nie in echte Arbeit aus, Streß mag kaum aufkommen. Allerdings fehlt mir ein wenig der Kleine-Kerlchen-Wuselfaktor des Blue-Byte-Klassikers, denn die Straßen in 1602 sind relativ leer. Besonders gespannt bin ich auf die Szenarien: Im Endlosspiel greifen mir die Truppen (zumindest in der Vorversion) zu spät ins Geschehen ein.

Michael Schnelle



Einfach faszinierend

Anno 1602 hat mich auf den ersten Blick in seinen Bann gezogen, und ich bin sicher, daß es Ihnen nicht anders gehen wird. Was zu Anfang stark an Siedler 2 erinnert, entpuppt sich schon nach kurzer Spielphase als ein völlig eigenständiges Programm.

Während im Mühlheimer Aufbauepos vor allem die Optimierung der Infrastruktur im Mittelpunkt steht, ist Anno 1602 mehr wirtschaftlich orientiert. Die permanenten Betriebskosten sämtlicher Gebäude halten Sie ständig auf Trab. Da die Bauoptionen an die Entwicklung der Bevölkerung gekoppelt sind, müssen Sie stets auf alle Bedürfnisse Ihrer Untertanen eingehen.

Eile mit Weile

Der sich im Schwierigkeitsgrad anpassende Computergegner hat mir besonders gefallen, vermeidet er doch geschickt übertriebene Hektik. Dadurch konnte ich immer mal wieder meinen Kolonisten für ein Weilchen »nur« beim Werkeln zuschauen. Anno 1602 ist ein äußerst gelungener Aufbau- und Wirtschaftsmix, dessen eigenem Charme ich mich wegen der ansprechenden Gestaltung und der durchdachten Steuerung weder entziehen kann noch will.



Pech für das Piratenboot, das im Kanonenhagel dieser Seeschlacht als erstes dran glauben mußte.

Sie feindliche Städte erobern, indem Sie deren Kontor und alle Markthallen zerstören und flink Ihren eigenen Hafen-Komplex darüber setzen.

Alles in Echtzeit

Entscheiden sich die Piraten trotz abschreckendem Galgen dennoch zum Angriff, oder belagert ein machtgieriger Konkurrent Ihre Tore, befehligen Sie ihre Säbelkämpfer, Musketiere, Reiter und Kanoniere allesamt in Echtzeit. Mit einem Iconsatz gruppieren Sie Ihre Mannen und schicken Sie geordnet ins Gefecht. Haben Sie zuvor einen Arzt angesiedelt, lassen Sie diesen Medicus etwaige Verwundungen heilen.

Freundliche Computergegner

Das alles markiert aber eigentlich erst den Einstieg in die komplexe Welt von 1602. Auf dem Weg zum Wirtschaftsimperium machen Ihnen Vulkanausbrüche, Seuchen oder Feuersbrünste das Leben schwer. Doch **Anno 1602** soll in allererster Linie Spaß machen. Deshalb wird sich die CPU-Konkurrenz an Ihre Spielstärke anpassen. Die Computergegner eilen Ihnen nie zu weit voraus. Zudem denkt Sunflowers darüber nach, ob man den Schwierigkeitsgrad während des Spiels ändern können soll. Die bis zu drei menschlichen Gegner per Multiplayer kann aber sicherlich auch das beste Computer-Feintuning nicht ganz ersetzen. MIC



Eine starke Truppe: Säbelschwinger, Reiter, Musketier und Kanonier stellen die Landtruppen von 1602 dar.



Großstädte wie diese beherbergen pro Gebäude locker 40 Personen.

Anno 1602

Genre:	Aufbau-Strategie	Hersteller:	Sunflowers
Anspruch:	Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 90 Mark	Festplatte:	ca. 40 MByte

Spieler: Einer bis zwei (Modem), bis vier (Netzwerk)

3D-Karten: ○ Direct 3D ○ 3Dfx ○ Power VR ○ Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 90 16 MByte RAM, 4fach CD	Pentium 133 16 MByte RAM, 8fach CD	Pentium 166 32 MByte RAM, 8fach CD

Grafik	Gut
Sound	Sehr gut
Bedienung	Sehr gut
Spieltiefe	noch nicht bewertbar
Multiplayer	noch nicht bewertbar

Keine Wertung, da dem Vorabtest eine Vorversion zugrunde liegt.

Vielschichtiges und extrem ansprechendes Aufbau-Epos.

Aufbauspiele im Direktvergleich

Häuslebauer



Auf der CD: Video-Special zu Anno 1602

Anno 1602 im Vergleich mit den zwei beliebtesten »historischen« Aufbauspielen.

ANNO 1602 (Sunflowers)	DIE SIEDLER 2 (Blue Byte)	CAESAR 2 (Sierra)
Aufbau: Fast alle der über 90 Gebäude haben einen begrenzten Einzugsbereich. So müssen Rinderfarm und Metzgerei dicht beieinander liegen, um saftige Schinken zu produzieren. Zum Bauen brauchen Sie Werkzeuge, Holz oder Steine.	Aufbau: Die 32 Gebäudetypen unterteilen sich in drei Größen. Sobald eine Straße zur Baustelle führt, schleppen die Siedler Holz und Steine herbei. Ins fertige Gebäude zieht ein Untertan ein; Kasernen erweitern dann Ihr Einflußgebiet.	Aufbau: Für Neubauten brauchen Sie nur Geld und ausreichend Platz. Ihre römischen Bürger fordern Straßen- und Wasseranschluß sowie wichtige öffentliche Gebäude in naher Umgebung. Bei guter Versorgung steigt die Bevölkerungszahl.
Wirtschaft: Steuern sind das A und O. Außerdem errichten Sie ein Wegenetz für Endprodukte, die mit Karren automatisch in Kontore und Markthallen gebracht werden. Die Güter handeln Sie rege per Schiff oder Karren mit Ihren Nachbarn.	Wirtschaft: Ein ausgeklügeltes Straßennetz ist entscheidend. Auf jedem Wegabschnitt transportiert ein Siedler Rohmaterialien (z.B. Korn), Zwischenprodukte (Mehl) und Fertigwaren (Brot). Selbstgezüchtete Esel befördern die doppelte Menge.	Wirtschaft: Steuern sind Ihre Haupteinnahmequelle. Wenn Sie Produktionsstätten in der Provinz bauen, liefern diese Rohstoffe an städtische Betriebe. Häfen und Grenzdörfer handeln automatisch mit benachbarten Provinzen.
Militär: Wenn Ihre Stadt zu reich wird, drohen Übergriffe von Konkurrenten oder Piraten. Stadtmauern und Soldaten helfen, sind aber sehr teuer. Bei Gefechten scheuchen Sie Ihre vier Truppentypen in Echtzeit über die Karte.	Militär: Soldaten können nur Kasernen attackieren. Dabei steuern Sie die Streiter nicht direkt, sondern wählen lediglich ein Angriffsziel. Wenn eine Kaserne erobert wird, brennen die umliegenden Gebäude ab.	Militär: Barbaren greifen gerne Ihre schöne Stadt an. Zur Verteidigung müssen Sie Legionen aus der Bevölkerung rekrutieren und in Kasernen stationieren. Schlachten werden in einem simplen Echtzeit-Gefecht ausgetragen.
Fazit	**Fazit**	**Fazit**
Michael Schnelle: »Anno 1602 spielt sich direkter als Siedler 2, Sie steuern Schiffe und Truppen selber. Außerdem haben Sie die freie Wahl zwischen Industrie- und Agrarstaat.«	Martin Deppe: »Bei den wuseligen Siedlern macht schon das Zugucken enormen Spaß. Die indirekte Steuerung der Untertanen und der Ressourcenverteilung nervt manchmal.«	Jörg Langer: »Im Vergleich ist die Grafik hier sehr trocken – doch die Spieltiefe stimmt. Die umliegende Provinz erhöht die Motivation; dafür wirken die Kämpfe etwas aufgesetzt.«

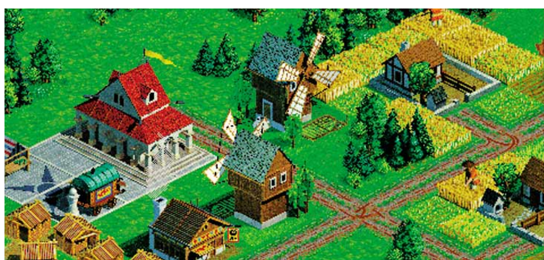
Der Weg zum Erfolg

Erste Schritte: 1602

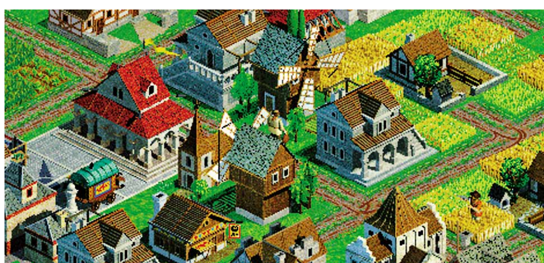
Erleben Sie mit uns den kometenhaften Aufstieg eines kleinen Provinz-Handelspostens zur bedeutenden Agrar-Metropole.



2. Schritt: Damit die Bevölkerungsentwicklung nicht beim Start schon stockt, muß unbedingt ein Marktplatz errichtet werden.



3. Schritt: Das eingefahrene Korn wird in den Windmühlen zu Mehl und dann in den Bäckereien zu Brot verarbeitet.



4. Schritt: Unser Städtchen blüht und gedeiht – schon sind die ersten protzigen Patrizierhäuser entstanden.



5. Schritt: Eine wehrhafte Stadtmauer schützt Ihre Kolonie vor Übergriffen von Piraten und Nachbarn.

Aller Anfang ist schwer. Auch in Anno 1602 errichten Sie Metropolen nicht an einem Tag. Doch blühende Landschaften sind keine Hexerei; wir zeigen Ihnen die wichtigsten Schritte.

1. Der Landgang

Nachdem Sie Ihren Handelsposten errichtet haben, machen Sie sich an den Bau von Holzfällerhütte und Jägerhaus. Haben Sie so die Grundversorgung auf absehbare Zeit gesichert, geht es an den Aufbau von ein paar primitiven Behausungen.

2. Neue Märkte

Ihre Bevölkerung ist noch ziemlich anspruchslos und fordert lediglich einen Marktplatz. Dadurch erhalten Sie vollautomatisch einen zusätzlichen Transportarbeiter und können weiter ins Land hinein neue Gebäude errichten. Achten Sie darauf daß sich das Einzugsgebiet des Marktes mit dem des Kontors überschneidet, damit die Güter überall verfügbar sind.

3. Hauch von Luxus

Da Getreide auf den meisten Inseln sehr gut gedeiht, verarbeiten Sie es mit einer Windmühle und einer Bäckerei zu Brot. Die Einwohner haben sich bis hierhin schon mindestens um eine Stufe weiterentwickelt und verlangen nach Luxusartikeln wie Alkohol, Tabakwaren oder Gewürzen. Je nach Bodenbeschaffenheit können Sie die meisten Waren selber anbauen. Fehlende Produkte tauschen Sie gegen Gold oder Waren ein.

4. Stein auf Stein

Bislang war der Hauptwerkstoff Holz. Doch mit der neuen Entwicklungsstufe der Bürger werden Ziegel und damit ein Steinbruch extrem wichtig. Nur mit diesem Material sind Sie in der Lage, Gasthäuser oder Hospitäler zu errichten. Auch Handel wird spätestens jetzt unumgänglich. Decken Sie eine möglichst große Bandbreite an produzierten Artikeln ab, denn der Bedarf der Handelspartner wechselt ständig. Zudem benötigen Sie eine Werft, denn größere Schiffe transportieren mehr Waren.

5. Der Schutzwall

Die florierenden Geschäfte rufen aber auch Neider auf den Plan, weshalb eine Stadtmauer unumgänglich wird. Bis Ihre Leute die Befestigungsanlagen (und nebenbei die Burgen zur Ausbildung von Musketieren, Säbelkämpfern, Reitern und Kanonieren) gebaut haben, vergeht einige Zeit. Doch der Aufwand lohnt sich: Mit soliden Stadtmauern sind Sie gegen Übergriffe bestens gefeit. Und wenn doch einer durchbrechen sollte, erwartet ihn ein Feind zwar teure, dafür um so schlagkräftigere Verteidigungstruppe. MIC

Mehr als nur ein Endlos-Spiel

Die 1602-Szenarien

Bis zur Stunde werkeln die 1602-Designer an spannenden Extra-Missionen. Uns gewährten Sie einen Blick in ihr Entwicklungslabor.

Das Endlosspiel in 1602 wird Sie auf lange Zeit beschäftigen. Aber nicht jedermann will immer die komplette Aufbauphase durchspielen, bevor er in den Genuß höherer Entwicklungsstufen kommt. Für solche Fälle basteln die Entwickler rund 25 Spezial-Szenarien. Dabei teilen sich die Missionstypen in vier unterschiedliche Kategorien auf.



Manchmal geht es etwas weniger friedlich zu als im Hauptspiel.

1. Lieferung frei Haus

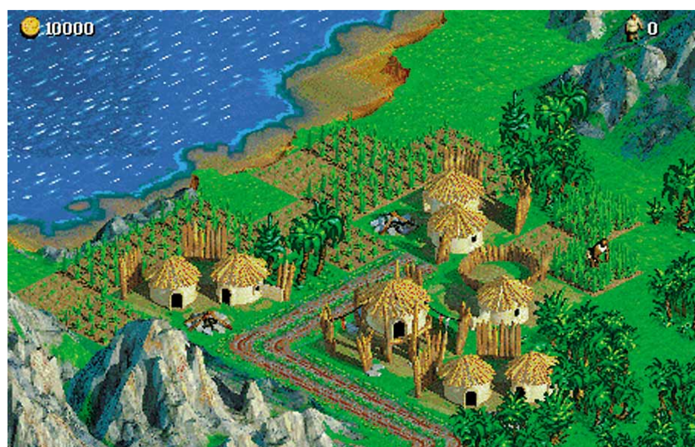
Versorgungs-Aufträge erfordern die ausreichende Belieferung einer Kolonie mit einem bestimmten Produkt. Klar, daß gerade diese Güter besonders schwer herzustellen sind. Außerdem sind Sie nicht der einzige Produzent der begehrten Produkte. Die Konkurrenten schlafen nicht und stellen die begehrten Waren gleichzeitig auf Teufel komm raus her.

2. Kampf den Piraten

Den zweiten Schwerpunkt bilden Kampagnen, in denen Handelsrouten erforscht und verteidigt werden müssen. So harrt beispielsweise eine große Eingeborenenkultur auf einer versteckten Insel ihrer Entdeckung. Sobald Sie angekommen sind, werden Sie zum Handelspartner Nummer 1 auserkoren, was Ihnen jede Menge Gold einbringt. Dadurch wird aber gleichzeitig eine Piratenhorde aufmerksam gemacht, die es fortan auf Ihre Handelsschiffe abgesehen hat.



Einige der in Entwicklung befindlichen Szenarien dienen als Tutorial-Ergänzung und sind besonders einsteigerfreundlich gehalten.



Im »Eldorado«-Szenario spielen Eingeborenenkulturen eine große Rolle.

3. Monopoly

Handel gestaltet sich am profitabelsten, wenn keine Konkurrenten vorhanden sind. Deshalb spielen Handelsmonopole eine bedeutende Rolle. Zum Beispiel sollen Sie zum Tabakkönig aufsteigen und die Mitbewerber aus dem Rennen werfen. Dummerweise wächst das Rauchkraut nur auf einer einzigen, winzigen Insel. Und so beginnt ein gnadenloser Wettlauf um die meisten Landstriche auf besagtem Eiland.

4. Auf in den Kampf

Bei allem Handel und Wandel gebührt den Armee-Einheiten eine eigene Kategorie. Wie bei Risiko gilt es, mit aller militärischen Macht die Inseln der Nachbarn zu »befreien«. Schon die Unterhaltung eines stehendes Heeres ist extrem kostenintensiv. Eine auf Angriff spezialisierte Truppe ist um ein Vielfaches teurer im Unterhalt.

Alle beschriebenen Szenario-Typen befinden sich noch im Entwicklungsstadium. Es steht bislang noch nicht fest, wie viele Computergegner jeweils mit- oder gegen Sie darin antreten. Absolut sicher ist hingegen, daß jeder Einsatz durch eine Sternchenwertung in seiner Schwierigkeit charakterisiert wird.



Monopolstellungen (hier Tabak) sind alles andere als einfach zu erreichen.

Daneben erweitern mindestens fünf weitere Einsteiger-Missionen das Online-Tutorial des Endlosspiels und machen Interessierte mit den spielerischen Feinheiten von Anno 1602 vertraut. MIC

Das Team

Die Leserfrage des Monats kommt diesmal von Boris Dreier (27) aus Düsseldorf:

»Könnt ihr euch eigentlich noch daran erinnern, was vor fünf Jahren Eure Lieblingsspiele gewesen sind?«

Können wir. Okay Leute, alles anschnallen, Scheiben hochkurbeln und ab durch den Zeittunnel ins Jahr 1993!



MG

Michael Galuschka

Sport- & Rennspiele, Action-Adventures, Hardware

»Damals war eine tolle Zeit, weil sich die Frage ›Spielwitz oder tolle Präsentation‹ nicht stellte – damalige Toptitel hatten beides. Mein 486/50 beherbergte Spiele wie Links 386 Pro, Historyline oder Comanche, während ich mir auf meinem Amiga typische Klassiker wie Speedball 2 oder Sensible Soccer zu Gemüte führte.«



MD

Martin Deppe

Adventures, Strategiespiele, Actionspiele, Simulationen

»Moment, 1998 minus fünf macht 1993? Damals hatte ich noch meinen Amiga. Darauf tuckerten Züge durch Railroad Tycoon und Panzer durch Battle Isle, Guybrush bestand sein zweites Abenteuer, und mit Jörg tauschte ich per Diskette (!) Warlords-Spielzüge aus. Wenig später kam mein 386er, dessen Platte mit Indy 4 und Civilization schnell voll war.«



RS

Rüdiger Steidle

Simulationen, Sportspiele, Strategiespiele, CD-ROM

»Vor fünf Jahren hatte ich es endlich geschafft, meinem Daddy das Geld für einen der damals sündteuren 486er abzuschwatzen. Gleich am ersten Tag installierte ich mit der Soundblaster-Software auch den netterweise beigelegten Virus, worauf ich die nächste Zeit damit verbrachte, mein System wieder zu reinigen. Danach tummelten sich unter anderem Historyline, X-Wing und die Aces over Europe auf meiner Festplatte.«





TS

Toni Schwaiger

Hardware, CD-ROM, Videos, GameStar TV

»Weder verzwickter Voodoozauber noch gruselige Geisterpiraten waren es, die mich vor einem halben Jahrzehnt an Monkey Island 2 fesselten. Vielmehr stimmte mich das damals wie heute so ungemein beruhigende Karibik-Gedudel so friedlich und entspannt, daß anschließend meine Testberichte über die höchst spannende PC-Spielehardware der frühen 90er (fast) wie von selbst aufs Papier flutschten.«



CG

Charles Glimm

Online, Rollenspiele, Actionspiele, Budget

»Strike Commander war der einzige Flugi aus der Post-Propeller-Ära, der mich für längere Zeit an den Bildschirm fesseln konnte, dank der atmosphärischen Story. In der Windows-Redaktion wurde damals heftig Syndicate gezockt, und daheim hielt mich Aces of the Deep nächtelang wach – im Dunkeln kamen die Pings der Zerstörer besonders nervzerfetzend.«



MIC

Michael Schnelle

Simulationen, Strategiespiele, Wirtschaftssims

»Vor fünf Jahren wagte ich gerade meine ersten Schritte als Spieletester. Heiß und innig geliebt habe ich damals X-Wing von LucasArts. Ehrensache für einen alten Star-Wars-Fan. Strike Commander war damals der Grund, mir einen Thrustmaster zu leisten, der heute noch zuverlässig seinen Dienst versieht.«



LA

Jörg Langer

Strategie- & Rollenspiele, Actionspiele, Adventures

»Im Frühjahr '93 war ich gerade mit Ultima 7 – Serpent Isle durch, das meinen 486er/33 ziemlich gefordert hatte. Auf dem Amiga spielte ich noch Civilization. Ach ja, und es gab den Perfect General. Was mich 1993 umgehauen hat, war Dune 2, das erste moderne Echtzeit-Strategiespiel. Entsprechend gespannt bin ich aufs 98er-Remake Dune 2000.«



PS

Peter Steinlechner

Actionspiele, Weltraumspiele, Jump-and-runs

»Anfang '93 habe ich viel Zeit damit verschwendet, Sinn in den sinnlosen Genetik-Baukasten Sim Life zu bringen. Aber dann ging's spielerisch dank Ultima Underworld 2 steil aufwärts – für mich eins der genialsten Programme aller Zeiten. Überhaupt war '93 ein erstklassiges Spielejahr mit Perlen wie Syndicate und X-Wing.«

Das Testsystem

Im Wertungskasten fassen wir alle Fakten zu einem Spiel kompakt zusammen. Falls in Ihrer 3D-Karte kein Voodoo- (3Dfx), Power-VR- oder Rendition-Chip arbeitet, dann gilt für Sie die Direct-3D-Angabe.

Raumschiff GameStar 6

Genre:	Weltraumspiel	Hersteller:	IDG Entertainment
Anspruch:	Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis	System:	Windows 95
Sprache:	Englisch (Deutsch in Vorb.)	Anleitung:	Französisch
Preis:	ca. 79 Mark	Festplatte:	2 bis 60 MByte

Spieler: Einer bis zwei (Modem), bis acht (Netzwerk), bis 16 (Internet)

3D-Karten: ● Direct 3D ● 3Dfx ○ Power VR ● Rendition

Minimum	Standard	Optimum
486/100 8 MByte RAM, 2fach CD Direct 3D	Pentium 90 16 MByte RAM, 4fach CD Power VR, Rendition	Pentium 133 32 MByte RAM, 8fach CD 3Dfx-Grafikkarte

Grafik	Ausreichend
Sound	Gut
Bedienung	Sehr gut
Spieltiefe	Befriedigend
Multiplayer	Mangelhaft



Fazit: Die beste Weltraumsaga aller Zeiten.

Die Einzelwertungen

Grafik: Wie schön ist die Grafik, wie flüssig sind die Animationen? Auch Zwischensequenzen und Videos lassen wir (leicht) in diese Note einfließen.

Sound: Ist die Sprachausgabe verständlich, lassen mächtige Explosionen Ihre Lautsprecher kräftig krachen? Paßt die Musikbegleitung zum Spiel?

Bedienung: Je besser das Interface, je mehr Komfort (wie Speichern oder Undo-Funktion) geboten wird, desto höher die Bedienungs-Wertung.

Spieltiefe: Bei der Spieltiefe bewerten wir langfristigen Spielspaß, hohe Komplexität, viele Levels, zahlreiche Spielvarianten und knackige Puzzles.

Multiplayer: Wie gut ist der Mehrspieler-Modus des Testkandidaten? Gibt es spezielle Optionen, speziell angepaßte Levels oder Kampfberichte?

GameStar



Auszeichnung für Ausnahmespiele.

Mit dem GameStar-Prädikat belohnen wir besondere Qualitäten wie zum Beispiel außerordentlichen Spielwitz, innovative Spielideen, packende Atmosphäre, umwerfende Grafik oder exzellente Multiplayer-Funktionen. Der GameStar ist eine zusätzliche Auszeichnung und nicht an eine bestimmte Prozentwertung gekoppelt.

Allgemeine Daten

Im oberen Teil des Wertungskastens finden Sie Daten wie benötigtes Betriebssystem.

3D-Karten

Bei 3D-Karten sagen wir Ihnen, welche 3D-Chips speziell unterstützt werden. Die drei wichtigsten sind einzeln aufgeführt. Direct3D betrifft Karten mit allen anderen Chips, gilt aber auch für 3Dfx-Karten, wenn diese nicht speziell unterstützt, sondern nur über Direct 3D angesprochen werden.

Hardware-Angaben

Wir schreiben, ab welchem Minimum das Spiel läuft – optimal nutzen läßt sich es damit aber meist nicht. Standard heißt: Hiermit macht das Programm richtig Spaß, wenn auch mit kleineren Einschränkungen, etwa bei der Auflösung. Optimum ist die Idealausstattung für das Spiel.

Die Spielegenres

Jede Spiele-Kategorie wird von einem Experten betreut und hat ihre eigene Top-20-Liste.

Action: Actionspiele, 3D-Ballerspiele, Geschicklichkeitsspiele, Jump-and-runs.

Strategie: Echtzeit-, Strategie-, Taktik-, Aufbau-, Denkspiele, Wirtschaftssimulationen.

Sport: Sportspiele, Rennspiele, Managerspiele, Flipper.

Simulationen: Simulationen, Weltraumspiele, Mech-Spiele.

Adventures: Action-Adventures, Rollenspiele, Adventures.

Budget: Compilations, Budget-Neuveröffentlichungen.

Die Spielspaß-Prozente

90% und mehr

Nur absolute Ausnahmeprogramme bekommen von uns diese Wertung. Solche seltenen Topspiele setzen die Meßlatte für ihr jeweiliges Genre ein Stück nach oben und sind ein Muß für ambitionierte Computerspieler.

80% bis 89%

Eine Wertung von 80 Prozent oder mehr kennzeichnet sehr gute Spiele, die ein Genre nahezu perfekt auszreizen. Auch Genre-Fremde können hier zugreifen, denn Aufmachung, Zugänglichkeit und Spielspaß genügen höchsten Ansprüchen.

70% bis 79%

Im 70er-Bereich tummeln sich gute Spiele, die allerdings keine Genialitätspreise gewinnen. Hier finden Sie überwiegend sauber programmierte Neuauflagen bekannter Ideen ohne wesentliche Neuerungen.

60% bis 69%

60er-Spiele sind überdurchschnittliche Programme, die für Freunde des jeweiligen Genres immer noch interessant sind. Trotz der soliden Machart können einige Ungereimtheiten den Spielspaß trüben.

50% bis 59%

Bei 50ern handelt es sich um Durchschnittskost, deren positive Aspekte nur knapp überwiegen. Zu einem günstigen Preis können diese Spiele trotzdem den Kauf wert sein.

30% bis 49%

Diese Spiele haben deutliche Schwächen und sind nur für überzeugte Sammler oder als Teil einer Budget-Compilation zu empfehlen.

10% bis 29%

Hiermit warnen wir vor Finger-weg-Spielen: Selbst als Budget-Ware sollten Sie für diese latenten Rohrkrepierer kein Geld ausgeben.

unter 10%

Mit einer Wertung unter 10 Prozent gehört ein Programm definitiv und unwiderruflich zu den schlechtesten Spielen aller Zeiten.

Action

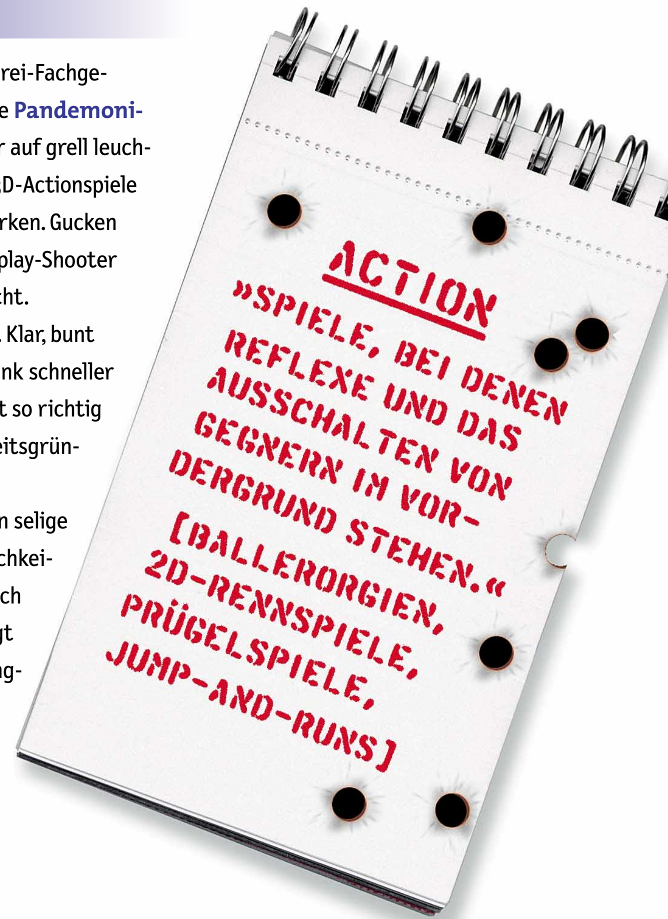
Peter Steinlechner



Auf meinem Monitor geht's derzeit zu wie im Malerei-Fachgeschäft. Aktuelle Programme wie das quietschbunte **Pandemonium 2** oder das giftgrüne **Croc** setzen immer mehr auf grell leuchtende Pixel. Sogar die traditionell eher düsteren 3D-Actionspiele dürften künftig wie mit Persil Color gewaschen wirken. Gucken Sie sich mal unsere Preview zum prächtigen Interplay-Shooter **Forsaken** an – Farbe, soweit die Laserwumme reicht.

Eigentlich ist das beinahe eine stille Revolution. Klar, bunt waren Computerspiele schon (fast) immer. Aber dank schneller Grafik-Engines und flotter 3D-Beschleunigerkarten greifen die Entwickler derzeit so richtig hemmungslos in den Farbtopf. Vorbei sind die Zeiten, in denen aus Geschwindigkeitsgründen nur ein Viertel der 256er Palette genutzt wurde.

Auch wenn so mancher Designer böse danebengreift und eher Erinnerungen an selige 70er-Jahre-Diskotheken heraufbeschwört: So schlecht finde ich die neuen Möglichkeiten letztlich nicht. Sobald die Farbpracht etwas gezielter eingesetzt wird, kann ich mir viel mehr als Effekthascherei vorstellen. **Wing Commander Prophecy** zeigt als positives Beispiel die richtige Richtung: Bunt und originell, aber nicht aufdringlich – viel schöner als im Malerladen.



Action-Charts

Platz	Spiel	Genre	Test in	Wertung
1	Jedi Knight	3D-Action	12/97	90
2	Indiziertes Spiel	3D-Action	-	87
3	Indiziertes Spiel	3D-Action	-	86
4	Hexen 2	3D-Action	10/97	85
5	Turok: Dinosaur Hunter	3D-Action	11/97	84
6	Uprising	Actionspiel	01/98	83
7	G-Police	Actionspiel	12/97	83
8	Sub Culture	U-Boot-Sim.	12/97	82
9	Nuclear Strike	Actionspiel	01/98	82
10	Pandemonium!	Jump-and-run	-	82
11	Virtua Fighter 2	Prügelspiel	11/97	81
12	Descent 2	3D-Action	-	81
13	Indiziertes Spiel	3D-Action	-	81
14	Pandemonium 2	Jump-and-run	NEU	80
15	MDK	Actionspiel	-	80
16	The Reap	Actionspiel	01/98	80
17	Overboard	Actionspiel	12/97	79
18	Shadows of the Empire	Actionspiel	11/97	79
19	Last Bronx	Prügelspiel	NEU	77
20	Extreme Assault	Actionspiel	-	77

Die 20 besten Action-, 3D-Action-, Prügelspiele und Jump-and-runs. Zusammengestellt von der Redaktion nach den GameStar-Wertungen.

Inhalt

Tests

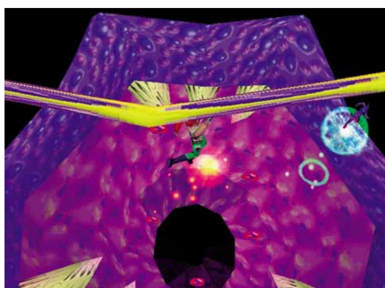
Jump-and-run für Farb-Fetischisten

Pandemonium 2

Grell und hell: Ein 3D-Hüpfspiel springt kunterbunt in die Zukunft.


Schön, bunt und etwas konfus – wo mag es weitergehen in dieser bizarren Welt?

Auf allen Konsolensystemen gehören Jump-and-runs zu den beliebtesten Titeln überhaupt – allerdings tut sich ausgerechnet auf dem PC erstaunlich wenig in diesem Genre. Wenn überhaupt ein Hüpfspiel die Herzen von Computer-Zockern mit höherer Taktrate schlagen ließ, dann war das bislang dank glänzend aussehender 3D-Perspektive, perfekter Steuerung und clever aufgebauter Levels **Pandemonium**. Jetzt gibt es mit **Pandemonium 2** endlich die Fortsetzung des erfolgreichen Programms. Am Spielprinzip hat sich nichts Wesentliches geändert. Wieder klettern, hopsen und laufen Sie als Polygonfigur durch eine 3D-Landschaft, die Sie allerdings nur zweidimensional erkunden können – nämlich wie in jedem anderen Jump-and-run grundsätzlich von links nach rechts.


Frei schwingend über dem Abgrund bekämpft Nikki einen Zwischengegner.

In Sachen Hintergrund-story hält sich das Programm diesmal vornehm zurück: Magischer Komet kommt geflogen, garstige Zauberin will die Welt beherrschen, braucht dazu den geheimnisvollen Himmelskörper, Sie sollen die böse Dame schleunigst stoppen – das war's auch schon.

Sprungstarkes Duo

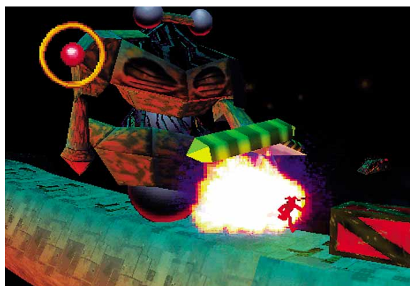
In **Pandemonium 2** schlüpfen Sie wieder entweder in Hofnarr Sid oder in seine rothaarige Freundin Nikki. Vor jedem neuen Einsatz wählen Sie eine der beiden Figuren. Grundsätzlich sind die Levels mit beiden erfolgreich zu schaffen; allerdings hat stellenweise einer der Protagonisten klare Vorteile. Wenn es beispielsweise besonders viel zu springen gibt, ist Nikki dank ihrer größeren Hüpfkraft überlegen.

Die Entwickler haben den Hauptfiguren ein paar neue Bewegungen spendiert. Insbesondere die Möglichkeit, sich an Sprossen entlangzuhangeln, sorgt immer wieder für Abwechslung und spektakuläre Kameraperspektiven. Den Stab von Sid können Sie nach wie vor auf Feinde werfen; jetzt dürfen Sie ihn allerdings mit Hilfe der Steuertasten auch zielgenau in eine bestimmte Richtung lenken. Leicht ins Makabre rutscht das ansonsten fast gewaltfreie Spiel, wenn Sie als Joker einen Waffen-Upgrade finden. Sid kann dann mit seinem Stab die Feinde aufpumpen und als Sprungbrett zu sonst unerreichbaren Plattformen mißbrauchen – oder einfach platzen lassen. Mit dem gleichen Extra schickt Rotschopf Nikki die Gegner per Stromschlag ins Byte-Jenseits.



Knallig und schrill

Nur im ersten der insgesamt 19 Levels ist die Welt noch in Ordnung. Sie sprinten durch grüne



Nur knapp entkommen Sie dem Roboter.



Der schwebende Tempel des Nori ist der mit Abstand schönste Level.

Hügellandschaften, erklimmen Brücken über kristallklaren Flüssen und hüpfen durch ein mittelalterliches Städtchen. Dann ist Schluß mit Gemütlich: Die allermeisten Gebiete in **Pandemonium 2** schwelgen in knalligen Farben und skurrilen Formen. Sie erkunden ein poppig buntes Universum mit grellen Plattformen, hangeln in luftiger Höhe über einem gigantischen roten Schlund oder kämpfen sich durch eine lila Welt aus lauter kleinen Puzzleteilen. Zwischendurch macht das Programm einen kleinen Schwenk ins Düstere, nur um Sie gleich wieder durch giftgrüne Abwasserkanäle zu jagen.



Das rumpflose Beinpaar trägt Fargus sicher über alle Hindernisse.



Fargus pumpt einen Gegner auf.

Auf der Flucht

Pandemonium 2 springt gelegentlich beherzt aus dem gewohnten Jump-and-run-Rahmen und wandelt das Spielprinzip zugunsten kurzweiligerer Unterhaltung ab. In einem Level verfolgt Sie etwa ein debil grinsender Minen-Roboter mit seinem wild rotierenden Bohrarm – bei diesem Gegner hilft nur die verzweifelte Flucht über Sprengstoffkisten und allerlei Hindernisse, die der Maschinenmann mit seinem schweren Leib freilich locker wegräumt. Glücklicherweise finden Sie schließlich einen Panzerwagen und geben dem durchgeknallten Blechkameraden ordentlich Kontra. Später schlüpfen Sie in einen gewaltigen Mech-Krieger und zerbröseln aus der Seitenansicht feindliche Roboter mit Lasersalven. Häufiger als im ersten Teil fahren Sie auf vorgefertigten Bahnen in die Tiefen des Bildschirms und weichen Hindernissen aus, etwa in schier endlos langen Rohren oder – die witzigste dieser Sequenzen – in einem putzig animierten Bummelzug durch pechschwarzes Nichts.

Angriff mit Fliegenklatsche

Regelmäßig müssen Sie zum krönenden Abschluß der einzelnen Levels einen Endgegner vermöbeln. Nach der ersten bunten Welt verfolgt Sie etwa ein klapperdürrer, aber riesiger Herr mit Fliegenklatsche, dann wieder ein wieselflinker Roboter oder ein chinesischer Drache. Obermotze erledigen Sie wie alle anderen Gegner auch: Sie springen ihnen auf die Rübe. Nur stellenweise haben sich die Entwickler mehr einfallen lassen. Besagtes Drachenwesen etwa beharken Sie aus Katapulten mit Feuerbällen, während es seinerseits ebenfalls munter versucht, Sie mit Flammen zu rösten. PS

Peter Steinlechner



Farb-Exzesse für Extrem-springer

Liebe Spiele-Entwickler bei Crystal Dynamics, das mit den lustigen, bunten Tabletten am frühen Morgen solltet Ihr vielleicht lieber sein lassen. Ernsthaft: Wenn ich nicht wüßte, daß zum Programmieren der Kopf klar sein muß, würde ich hier auf einen weiteren tragischen Fall von Rauschmittelmißbrauch tippen. Es ist durchaus beeindruckend, was Pandemonium 2 an Grafikideen bietet. Leider schlägt das wie eine riesige Portion Zuckerwatte schnell auf den Magen.

Ab durch die Mitte

Diesmal hopst und rennt das pandemonische Duo deutlich öfter nicht nur von links nach rechts, sondern von unten nach oben oder quer durch die Mitte. Das macht zwar Spaß, geht aber manchmal auf Kosten der Übersichtlichkeit. Schwierigkeitsgrad, stellenweise auch Frustfaktor, liegen deutlich höher als im ersten Teil. Insgesamt ist die Zielgruppe von Pandemonium 2 kleiner: Diesmal sollten nur die blind zugreifen, die sowohl Jump-and-runs als auch völlig abgedrehte Farborgien mögen.

Pandemonium 2

Genre:	Jump-and-run	Hersteller:	Crystal Dynamics
Anspruch:	Fortgeschrittene	System:	Windows 95
Sprache:	Englisch	Anleitung:	Englisch
Preis:	ca. 100 Mark	Festplatte:	15 oder 100 MByte
Spieler:	Einer		

3D-Karten: ○ Direct 3D ● 3Dfx ○ Power VR ○ Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 100 16 MByte RAM, 4fach CD 3Dfx-Karte	Pentium 133 16 MByte RAM, 4fach CD 3Dfx-Karte	Pentium 133 32 MByte RAM, 8fach CD 3Dfx-Karte

Grafik	Gut
Sound	Gut
Bedienung	Sehr gut
Spieltiefe	Gut
Multiplayer	Nicht vorhanden



Technisch klasse, optisch Geschmackssache.

Prügelei à la Virtua Fighter 2

Last Bronx

Segas neuestes Prügelwerk stellt sich der hauseigenen Konkurrenz.



Tommy ist der schwächste Kämpfer. Dem hervorragenden Techniker Yusaku ist er nicht gewachsen.

Wenn eine Spiele-Engine funktioniert, muß man sich keine Gedanken um Neuentwicklungen machen. So dachte man wohl bei Sega und bastelte basierend auf Virtua Fighter 2 das Prügelspiel Last Bronx zusammen. Auch die Hintergrundgeschichte gibt sich innovationsarm: Anfang des nächsten Jahrhunderts ist Japan wirtschaftlich am Ende. Jugendgangs kämpfen in Neo Tokio um die Vorherrschaft. Um Frieden zu schaffen, schlägt einer der Bandenchefs vor, den Konflikt in einem einzigen, großen Wettstreit auszutragen. Nur die besten Kämpfer der Gangs – die Bosse – sollen antreten.



Im Survival-Mode wird nur eine Runde gekämpft.

Heiko Häusler



Geklonte Prügelei

Die Aufmachung stimmt bei Last Bronx. Präzise Steuerung, butterweiche Animationen der Polygon-Kämpfer und eine stimmige Sound-Kulisse – die Sega-Wurzeln sind unübersehbar. Auch für Abwechslung ist gesorgt, viele Spielmodi lassen mich immer mal wieder zum Gamepad greifen.

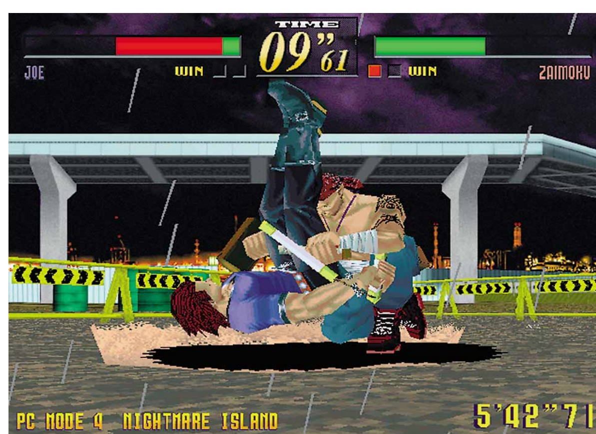
Und um alle Special Moves der Kämpfer perfekt zu beherrschen, muß man sich oft in den Ring stürzen. Mein persönlicher Favorit: Mr. Holzhammers »dreimal auf die Rübe«-Kombination. Gegenüber dem »Vorgänger« bietet Last Bronx allerdings kaum Neuerungen; etwas mehr Innovationslust hätte das Spiel in 80er-Wertungsregionen gehoben.

Kampfstarke Gangleader

Jeder der Last Bronx-Kämpfer hat seine Spezialausrüstung: Toru Kurosawa, Boss der Hardcore Boys, kämpft mit seinem hölzernen Lieblingsschwert, während der Anführer der sogenannten Müllmänner das geflügelte Wort »Holzhammer-Methoden« wörtlich nimmt. Auch in Sachen Special Moves unterscheiden sich die Gegner. Unzählige Kombinationen sind zu lernen, will man alle Schläge, Würfe und Tritte beherrschen. Als Faustregel gilt: Je komplizierter ein Kommando, desto vernichtender das Resultat.

Allein oder zu Zweien

Im Arcade-Modus wählen Sie einen der acht Prügler aus und stellen sich den restlichen Recken: Gegen jeden müssen zwei von drei Runden gewonnen werden. Beim Survival-Mode dauert jedes



Autsch: Durch einen fiesen Wrestling-Trick geht Joe zu Boden.

Gefecht nur eine Runde – Fehler kann man sich hier nicht erlauben. Für Schlägereien mit Kollegen, Freunden oder sonstigen potentiellen Todfeinden stehen Mehrspieler-Optionen zur Verfügung. Neben der klassischen »Zwei Spieler an einem PC«-Variante können Sie sich auch über Modem oder Netzwerk verkloppen.

Kampf-Technik

Segas neueste PC-Prügelorgie nutzt die Engine von Virtua Fighter 2. Eine wild schwenkende und kreisende Kamera fängt das actionreiche Kampfgeschehen ein. Die Streiter präsentieren sich im gewohnt geschmeidigen und aufwendig texturierten Polygon-Gewand. HH

Last Bronx

Genre:	Prügelspiel	Hersteller:	Sega
Anspruch:	Einsteiger, Fortgeschrittene	System:	Windows 95
Sprache:	Englisch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 100 Mark	Festplatte:	25 oder 65 MByte

Spieler: Einer bis zwei (an einem PC, Modem, Netzwerk)

3D-Karten: ○ Direct 3D ○ 3Dfx ○ Power VR ○ Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 90 16 MByte RAM, 4fach CD	Pentium 133 16 MByte RAM, 4fach CD Gamepad	Pentium 200 32 MByte RAM, 4fach CD Sidewinder-Pad

Grafik	Gut
Sound	Befriedigend
Bedienung	Gut
Spieltiefe	Gut
Multiplayer	Gut



Exzellent präsentiertes Prügelspiel.

3D-Alligator im Kampfeinsatz

Croc – Legend of the Gobbos

Ein Polygon-Krokodil im Rettungseinsatz: Mit viel Sprungkraft befreit er seine Freunde.



Ein Marienkäfer ist zum Oberboss mutiert.



Peter Steinlechner



Niedlich ins Verderben hopsen

Mario zieht seinen dicken Hintern relativ problemlos aus dem zuschnappenden Maul von Croc – die Klasse des Nintendo-Klempners erreicht das als Konkurrent zu Mario 64 geplante Programm nicht. Haupthindernis sind die stellenweise arg ungünstigen Blickwinkel. Wenn die imaginäre Kamera schräg hinter dem Krokodil liegt, kann ich nicht erkennen, ob der nächste Sprung auf die sichere Plattform oder in den sicheren Tod führt.

Croc lebt von den putzigen Animationen. Wenn der Alligator sich mühevoll auf einen Vorsprung zieht oder einen der Zwischengegner attackiert, sieht das durchgehend erstklassig aus. Die Landschaft hätte dagegen etwas mehr Liebe zum Detail vertragen können. Außerdem nerven mich die arg langen Ladezeiten selbst zwischen zwei Mini-Levels.

Trotz der paar echten Schwächen hat Croc dank der clever aufgebauten Landschaften genug Spieltiefe, um lange zu motivieren.

Das Leben könnte so schön sein im Land der Gobbos. Die putzigen Fellknäuel-Wesen tollen den lieben langen Tag an der frischen Luft umher. Auch von einem Baby-Krokodil, das der nahe Fluß im Bastkörbchen anspült, lassen sie sich nicht aus der Ruhe bringen: Der Nachwuchs-Alligator wird kurzerhand eingemeindet. Bis eines Tages der neidische Bösewicht Baron Dante alle Gobbos entführt. Im Actionspiel **Croc: Legend of the Gobbos** schlüpfen Sie in die giftgrüne Haut des frei beweglichen 3D-Krokodils. In 45 Levels retten Sie möglichst viele Ihrer pelzigen Freunde und suchen nach dem Ausgang.

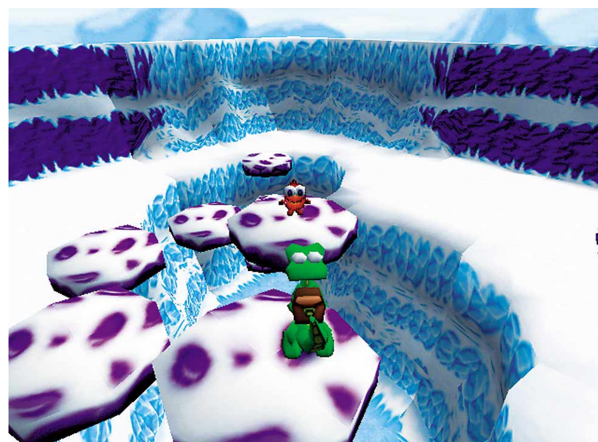
Auf kräftigen Beinen

Die in grünen Waldlandschaften, in glitschigem Eis, tödlichen Lavaseen oder gruftigen Spuk-Landschaften angesiedelten Levels durchwatscheln Sie auf Crocs kräftigen Hinterbeinen. Um voranzukommen, hüpfen Sie über Plattformen oder hieven sich per Klimmzug auf Vorsprünge. Besonders markierte Steilwände klettern Sie senkrecht empor.

Die Gegner-Palette reicht von garstigen Gnomen über böswillige Joker bis zu stechwütigen Killer-Bienen; die Feinde vermöbelt Croc mit elegantem Schwanz-Peitschenschlag. Nach etwa je dem fünften Level schlagen Sie sich mit Oberbossen. Diese von Baron Dante geschaffenen Endgegner besiegen Sie nur mit Taktik. Beispielsweise ist ein mutierter Marienkäfer ausschließlich dann verletzlich, wenn er wild japsend nach Atem ringt.

Alligator--Aussetzer

Croc läuft in mehreren Grafikauflösungen mit oder ohne 3D-Beschleunigerkarte. Allerdings kam es beim Test in einigen größeren Räumen mit vielen Objekten und Gegnern zu Rucklern. PS



Noch ein Sprung, und Croc hat einen weiteren Gobbo gerettet.

Croc – Legend of the Gobbos

Genre:	Actionspiel	Hersteller:	Electronic Arts
Anspruch:	Fortgeschrittene	System:	Windows 95
Sprache:	Englisch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 100 Mark	Festplatte:	100 oder 180 MByte
Spieler:	Einer		

3D-Karten: ● Direct 3D ● 3Dfx ○ Power VR ○ Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 133 16 MByte RAM, 4fach CD	Pentium 166 16 MByte RAM, 4fach CD Direct-3D	Pentium 200 32 MByte RAM, 4fach CD 3Dfx-Karte

Grafik	Gut
Sound	Ausreichend
Bedienung	Befriedigend
Spieltiefe	Gut
Multiplayer	Nicht vorhanden



3D-Jump-and-run für nervenstarke Krokodile.

Straßen in Flammen

Twisted Metal 2

Autos sind nicht nur für den Einkaufsbummel oder die Italien-Reise zu gebrauchen, sondern auch als tödliche Waffe in endzeitlichen Straßenkämpfen.

Bei Twisted Metal 2 handelt es sich um eine Playstation-Konvertierung, deren erster Teil nicht für den PC umgesetzt wurde. Das Spielprinzip müssen Sie sich als eine Mischung aus 3D-Shooter und Destruction Derby vorstellen. Insgesamt zwölf Piloten tragen mit ihren waffenstarrenden Untersätzen einen Wettbewerb aus, bei dem nur einer überleben kann. Diese neuzeitlichen Gladiatoren-kämpfe finden an markanten Schauplätze auf der ganzen Welt statt.

Per Turbo überwindet man Schluchten.

Rollende Festungen

Leichenwagen, Radlader und andere fahrbare Untersätze unterscheiden sich nicht nur in bezug auf Fahreigenschaften und Panzerung, sondern auch in der oft siegentscheidenden Spezialwaffe. Daneben ist jedes Kampfgerät mit einem Bord-MG ausgestattet und kann durch das Überfahren kaum zu übersehender der Bitmap-Symbole Munition für knapp ein Dutzend verschiedener Waffengattungen einsammeln.

Insgesamt vier Hauptfaktoren (Geschwindigkeit, Panzerung, Spezialwaffe, Munitionsvorrat) bestimmen das taktische Vorgehen, wobei defensives Verhalten selten Erfolg bringt. Echte Verstecke gibt es praktisch nicht; auch die kleine Kampfarenen machen es fast unmöglich, den ständigen Keilereien aus dem Weg zu gehen.

Instant-Reparatur

Zeigt der Zustandsbalken Ihres Gefährtes bedrohlich Richtung Schrottplatz, gilt es schnell eines der spärlich verstreuten Medikits aufzuklauben. Ansonsten haben Sie nur wenig Chancen gegen die bis zu sechs feindlichen Stahlkolosse, die sich zwar auch gegenseitig wehtun, aber ihre Attacken doch mit Vorliebe gegen Sie reiten.

Das simple Spielprinzip und die höchst unterschiedlichen Fahrzeuge verlangen geradezu nach einem Netzwerkmatch. Bis zu acht Destrukteure können sich zusammenschließen. Da die Kampfgeräte einiges aushalten, sind im Vegleich zu 3D-Shootern längerfristige Strategien erforderlich. Großzügigerweise reicht eine CD für bis zu drei Spieler. MG



Während sich die Kollegen unten bereits ins Kampfgetümmel werfen, genießen wir über den Dächern von Paris noch den Ausblick auf den Eiffelturm.

Michael Galuschka



Herrlich kaputt

Schade, daß Twisted Metal 2 in Deutschland nicht offiziell vertrieben wird. Den Vergleich mit Carmageddon muß es nämlich keineswegs scheuen. Im Gegenteil, mir gefällt es sogar deutlich besser: Auf fragwürdige Pseudo-Rennen wurde komplett verzichtet und statt dessen viel Wert auf ein ausgeklügeltes Waffenarsenal und abwechslungsreiche Arenen gelegt.

Im Prinzip handelt es sich um einen 3D-Shooter auf Rädern, der mit seinen Blech-Protagonisten erfrischend viel Abwechslung zum üblichen Meuchel-Allerlei bietet. Nur an der unattraktiven Aschenputtel-Grafik scheitert Twisted Metals Vorstoß in höhere Wertungsregionen.

Twisted Metal 2

Genre: Actionspiel
Anspruch: Fortgeschrittene, Profis
Sprache: Englisch
Preis: ca. 100 Mark
Hersteller: Sony
System: Windows 95
Anleitung: Englisch
Festplatte: 4 bis 80 MByte
Spieler: Einer bis zwei (Modem), bis acht (Netzwerk)
3D-Karten: ● Direct 3D ○ 3Dfx ○ Power VR ○ Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 90 16 MByte RAM, 2fach CD DirectX 5.0	Pentium 166 16 MByte RAM, 4fach CD 3D-Karte	Pentium 200 MMX 32 MByte RAM, 8fach CD 3Dfx-Karte

Grafik	Befriedigend
Sound	Gut
Bedienung	Gut
Spieltiefe	Befriedigend
Multiplayer	Sehr gut



Zerstörungsorgie mit Spielwitz.

Dark Rift

Ladegehemmte Polygon-Prügelei.



Gekonnt tritt das zarte Metall-Mädel den schweren Krieger um.

Das actionlastige Prügelspiel **Dark Rift** läßt Sie eine von acht 3D-Polygonfiguren steuern. Die Palette reicht von zarten Animé-Amazonen bis zu gewaltigen Monster-Orks. Jeder Charakter beherrscht zwischen zwei und sechs einfache Special Moves, manche ballern mit Projektilgeschossen. Entweder schlagen Sie sich mit den gewohnten zwei Gewinnsätzen durch die Kampagne, um nach acht Gegnern schließlich vor einem Paar Obermotze zu stehen. Oder Sie vermöbeln im Mehrspieler-Modus einen Freund am gleichen Rechner. Das Programm unterstützt die meisten gängigen 3D-Beschleuniger nach dem Direct-3D-Standard. Wer allerdings eine 3Dfx-Karte besitzt, muß für **Dark Rift** seinen Voodoo-Treiber deinstallieren. HH

Peter Steinlechner

Lahme Helden

Dark Rift kann die Prügel-Konkurrenz nicht mal ankratzen. Die acht Kampfmaschinen sind qualitativ sehr unterschiedlich ausgefallen. Während die menschlichen Krieger nett animiert sind, sehen alle anderen schlicht scheußlich aus. Als flotter Action-Prügler ist Dark Rift zu unspektakulär, für eine Kampfsport-Simulation sind die Bewegungen viel zu simpel. Wer später mal auf einer Compilation über Dark Rift stolpert, wird ein, zwei Stündchen seinen Spaß haben – mehr aber auch nicht.

Genre:	Prügelspiel	Hersteller:	Crystal Dynamics
Anspruch:	Einsteiger	System:	Windows 95
Sprache:	Englisch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 70 Mark	Festplatte:	1 bis 170 MByte
Spieler:	Einer oder zwei (an einem PC)		
3D-Karten:	● Direct 3D ○ 3Dfx ○ Power VR ○ Rendition		

Pentium 100	Pentium 133	Pentium 166
16 MByte RAM, 4fach CD	16 MByte RAM, 4fach CD	32 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte

Grafik	Ausreichend
Sound	Ausreichend
Bedienung	Befriedigend
Spieltiefe	Ausreichend
Multiplayer	Ausreichend



Simpler Durchschnitts-Prügler.

Street Fighter Zero

Die Straßenkämpfer schlagen wieder zu.



Alle Kämpfer beherrschen eigene Special Moves.

Die neueste PC-Umsetzung einer bekannten Uralt-Prügel-Serie heißt **Street Fighter Zero**. Wie üblich kämpfen Sie sich mit einem von zehn mehr oder weniger menschlichen Animé-Charakteren gegen immer stärker werdende Gegner die Karriereleiter rauf. Die Spielsteuerung ist direkt und eingängig. Neben Standardschlägen und -tritten kann man mit jeder Spielfigur ganz bestimmte Spezialbewegungen ausführen. Gegenüber den Vorgängern hat sich praktisch nichts getan: Die Grafik ist grobpixelig und farbarm wie eh und je, die Figuren wirken vor dem Hintergrund wie eingeklebt, und auch der Sound dudelt weiter nervtötend vor sich hin. Einzige Neuerung sind völlig überflüssige Video-Filmchen vom Kampfgetümmel. HH

Heiko Häusler

Die Zeit steht still

Street Fighter Zero hat mir eine erträgliche halbe Stunde beschert, danach war's sterbenslangweilig. Der jüngste Sproß der Serie sieht aus und spielt sich wie jede andere Street-Fighter-Version. Fast schon unverschämt sind die Hardwareanforderungen. Wieso brauche ich einen 166er, um solchen Schrott vernünftig spielen zu können? Einzig im Zweispieler-Modus (wenn der Gegner wüst fluchend neben mir sitzt) sorgt das Primitiv-Geprügle für etwas Unterhaltung.

Genre:	Prügelspiel	Hersteller:	Capcom
Anspruch:	Einsteiger, Fortgeschrittene	System:	Windows 95
Sprache:	Englisch	Anleitung:	Englisch
Preis:	ca. 90 Mark	Festplatte:	7 bis 410 MByte
Spieler:	Einer bis zwei (an einem PC)		
3D-Karten:	○ Direct 3D ○ 3Dfx ○ Power VR ○ Rendition		

Pentium 133	Pentium 166	Pentium 200
16 MByte RAM, 2fach CD	16 MByte RAM, 4fach CD	32 MByte RAM, 4fach CD

Grafik	Mangelhaft
Sound	Mangelhaft
Bedienung	Befriedigend
Spieltiefe	Ausreichend
Multiplayer	Befriedigend



Steinzeitliche Automatenumsetzung.

Strategie

Jörg Langer



Was für ein Jahresanfang! Zwei der heißesten Strategiespiele des ersten Halbjahres können wir Ihnen im Vorabtest präsentieren: Blizzards SF-Echtzeitknaller **StarCraft** begeistert im voll spielbaren Multiplayer-Modus seit Wochen die BattleNet-Betatester. Und beim **Siedler**-Rivalen **Anno 1602** fehlen im Prinzip nur noch die Szenarios und etwas Feintuning – das Endlosspiel ist schon komplett. Auf eine Wertung haben wir bei beiden Titeln natürlich verzichtet, die gibt es erst für die fertige Version.

Ganz knapp an der Bestenliste vorbeigeschrammt ist **Rising Lands**. Dank seines ausgefeilten Wirtschaftssystems macht mir das Ding mehr Spaß als viele andere Echtzeit-Clones der letzten Monate. Ziemlich enttäuscht hat mich paradoxerweise **C&C Sole Survivor**. Klar, das Ding ist als simples Internet-Spielchen konzipiert, doch mit **Command & Conquer** hat es nun wirklich nix mehr zu tun – eher mit einer Art ödem **Quake** von oben. Wo wir gerade bei »öde« sind: Was **Operation Eastside** aus der Perry-Rhodan-Lizenz (nicht) macht, ist fast schon eine Schande.

STRATEGIE

"Zum Erfolg führen hier taktisches Agieren (meist unter Zeitdruck), Ressourcen-Management und strategische Planung." (Strategiespiele, Hexfeldtaktik, Aufbauspiele, Wirtschaftssimulationen, Denkspiele)

Strategie-Charts

Platz				
1	Civilization 2	Strategie	-	90%
2	Age of Empires	Echtzeit-Strategie	12/97	89%
3	Total Annihilation	Echtzeit-Strategie	11/97	88%
4	Command&Conquer Gold	Echtzeit-Strategie	-	88%
5	Alarmstufe Rot	Echtzeit-Strategie	-	87%
6	Incubation	Taktik	11/97	87%
7	Dark Reign	Echtzeit-Strategie	11/97	86%
8	Dungeon Keeper	Echtzeit-Strategie	-	86%
9	Master of Orion 2	Strategie	-	85%
10	Constructor	Aufbauspiel	10/97	85%
11	Lords of Magic	Strategie	01/98	85%
12	Demonworld	Taktik	10/97	84%
13	Siedler 2	Aufbauspiel	-	84%
14	Akte Europa	Echtzeit-Strategie	11/97	83%
15	Pazifik Admiral	Taktik	10/97	83%
16	Panzer General 3D	Taktik	12/97	82%
17	Leviathan	Echtzeit-Strategie	11/97	81%
18	Worms 2	Taktik	11/97	80%
19	Myth	Echtzeit-Strategie	12/97	80%
20	Final Liberation	Taktik	02/98	79%

Die 20 besten Strategie-, Echtzeit-, Aufbau-, Taktik- und Wirtschaftsspiele. Zusammengestellt von der Redaktion nach den GameStar-Wertungen.

Inhalt

Titelstory

Tests

Blizzards Echtzeit-Hoffnung im Multiplayer-Test

StarCraft

Seit fast zwei Jahren werkelt Blizzard am Weltraum-Nachfolger zu WarCraft. Wir haben die Multiplayer-Fassung bereits jetzt getestet und bringen geheime Facts zu Solomodus, Szenarios, Editor und Story.



Das Warten auf Blizzards Strategiespiel **StarCraft** nähert sich dem Ende. Wir haben schon jetzt den potentiellen Echtzeit-Überflieger im Mehrspieler-Modus getestet. Gegenstand unseres ausführlichen Vorabtests ist die offizielle BattleNet-Beta inklusive sämtlicher Updates. Darüber hinaus konnten wir viele geheime Infos zum Solomodus in Erfahrung bringen. Auf eine Gesamtwertung verzichten wir: Die tatsächliche Spieltiefe wird erst der Test der finalen Version zutage bringen – hoffentlich schon im kommenden Monat.

Facts

- 3 Kampagnen
- 32 Solo-Missionen
- Zweispieler-Kampagne
- 11 Menschen-Einheiten
- 15 Menschen-Gebäude
- 10 Zerg-Einheiten
- 16 Zerg-Gebäude
- 12 Protoss-Einheiten
- 16 Protoss-Gebäude

Filmreife Story

In den terranischen Grenzwelten ist der Teufel los: Soeben wurde ein konföderierter Planet von der frisch entdeckten Protoss-Rasse eingeäschert, auf dem nächsten scheinen sich die insektoiden Zerg häuslich einzurichten. Und dann sind da auch noch die Rebellen! Die Konföderation reagiert panisch; jeder Marine, der noch aufrecht torkeln kann, wird mit einer Laserwumme in den aussichtslosen Kampf geschickt. Was die verwirrt um sich ballernden Menschen nicht ahnen: In ihrem Winkel der Galaxie wird eine interstellare Fehde ausgetragen, die bis zum Anbeginn der Zeit zurückreicht.

Wie der inoffizielle Vorgänger behandelt **StarCraft** epische Bodenschlachten inklusive Basisbau und Forschung – echte Raumschlachten gibt es also nicht. Die spannende Rahmenhandlung bleibt nicht auf die Zwischensequenzen beschränkt. Auch während der Echtzeit-Kämpfe werden immer wieder besondere Ereignisse ausgelöst. So treffen



Die Wächter lassen ein Protoss-Gebäude explodieren.

sich zwei Heldenfiguren und halten einen Plausch, oder ein besonders heftiger Angriff wird per Sprachausgabe angekündigt. Dadurch wirken die Helden viel lebendiger und die Missionen abwechslungsreicher.

WarCraft hoch 2

StarCraft erinnert in Sachen 2D-Karten, Steuerung und Wirtschaftssystem stark an den Vorgänger. Doch die Designer haben ihre Hausaufgaben gemacht: Die nun drei (statt vormals zwei) Kriegsparteien variieren extrem. Die Zahl der Truppentypen pro Rasse ist zwar leicht gesunken, dafür behalten sie nun alle auch im späteren Verlauf einer Partie ihre Daseinsberechtigung – dank Upgrades



Angriff der Protoss auf die Terraner. Vor allem die winzigen, gelben Interceptor-Jäger sind gefährlich.


Chaos pur: Dunkler Schwarm (orange Wolke) und Verseuchung (rote Flecken).

und unterschiedlicher Fähigkeiten. Das bei Warcraft 2 nötige Dauer-Abklappern der truppenproduzierenden Gebäude wurde entschärft; Sie können nun bis zu fünf Kampfeinheiten pro Gebäude in Auftrag geben. Trotz der gestiegenen Komplexität in puncto Ausbau und Aufwerten haben die Designer nicht den Fehler begangen, das locker-flockige Spielprinzip mit Funktionen und Regeln zuzuschütten. Sobald Sie sich an die »spacige« Grafik gewöhnt haben, können Sie wie gewohnt loslegen.

Vier Kampagnen

Das Solospiel behandelt einen großen Krieg, den Sie vom Anfang bis zum Ende durchspielen. Aber nicht etwa mit ein- und derselben Rasse. Vielmehr geht die Handlung nach der letzten Menschen-Mission auf Seiten der Zerg weiter, und schließlich aus dem Blickwinkel der Protoss. Wer möchte, kann auch direkt als Zerg oder Protoss einsteigen. Jeder Feldzug unterteilt sich nochmals in drei Kapitel mit durchschnittlich drei bis vier Missionen. Als besonderen Clou dürfen Sie nach Abschluß der letzten Solo-Missi-

Die Terraner

Mobil & vielseitig

Die auf der Welt Tarsonis und einem Dutzend weiterer Planeten beheimateten Terraner stammen von Strafgefangenen ab, die hundert Jahre zuvor von der Erde fortgeschickt wurden. Nun herrscht die diktatorische Konföderation über die Kolonien. Doch nicht ohne Widerstand: Mehrere mutige Rebellengruppen wehren sich gegen das Joch. Kurz vor Beginn der Spielhandlung zerstört eine unbekannte Flotte die Welt Chau Sara – der erste Kontakt mit der unbekannten Techno-Rasse der Protoss. Auf einer weiteren Kolonie tauchen insektenartige Aliens auf, die Zerg. Die zerstrittenen Menschen sehen sich also gleich zwei fremden Völkern gegenüber, derer sie sich erwehren müssen.



Besonderheiten

Die Terraner sind wahre Überlebenskünstler und holen das Letzte aus ihrer vergleichsweise primitiven Technologie heraus. Die wichtigsten Gebäude können mit Zusatzinstallationen versehen werden. Einige Bauwerke sind flugfähig, so daß sie vor Angriffen fliehen oder zu neuen Rohstoffquellen schweben können. Allerdings verlieren terranische Bauten nach schweren Schäden kontinuierlich weitere Hitpoints und müssen deshalb schnellstens repariert werden. Für die mobilen Einheiten sind Versorgungsdepots (ähnlich den Farmen in WarCraft) nötig. In Bunkern finden bis zu vier Infanteristen Schutz vor Beschuß.

Truppentypen

Marines und **Flammenwerfer** lassen sich per Stimpack kurzzeitig aufputschen, was allerdings Gesundheit kostet. **Geister** sind Spezialagenten, sie verfügen über die Fähigkeiten »Tarnung«, »Fahrzeuge stoppen« und »Nuklearschlag anfordern«. Die **Adler**-Hoverbikes glänzen mit ihrer Geschwindigkeit und können Spinnen-Minen legen. Die zweibeinigen **Goliaths** sind gegen Boden- und Luftziele gleichermaßen geeignet. Der **Arclite**-Panzer kann in den Belagerungsmodus schalten, um noch durchschlagender zu feuern. Mit dem **Landefrachter** bringen Sie maximal fünf Marines ins Zielgebiet, flankiert von **Raumjägern**, die über ein Tarnfeld verfügen. Der **Behemoth**-Kreuzer schaltet mit einem einzigen Schuß seiner Yamato-Kanone fast jedes Ziel aus, die **Explorer**-Kugel verfügt über weite Sicht und die Extras Bestrahlungsfeld, EMP-Schockwelle und Verteidigungsmatrix.

Alle Missionen

Die drei StarCraft-Kampagnen sind eigentlich noch streng geheim. GameStar hat schon jetzt für Sie herausgefunden, wie sämtliche Missionen aussehen werden. Wir verraten keine Details über die Story, so daß die Kampagnen spannend bleiben.

Rebel Yell (Menschen)

1. Kapitel: Mar Sara Affair

(Schauplatz: Föderationswelt Mar Sara)
1. Wasteland (Kolonisten eskortieren)
2. Backwater Station (Zerg-Fabrik abfackeln)
3. Desperate Alliance (Kolonisten evakuieren)
4. Jacobs Installation (Waffenpläne stehlen)

2. Kapitel: Antiga Conflict

(Schauplatz: Föderationswelt Antiga)
5. Taking out the Trash (Com. Center infiltrieren)
6. New Year's Day (Notgelandeten General retten)
7. Biting the Bullet (Angriff auf Zerg-Cluster)
8. Trump Card (Psi-Emitter plazieren)

3. Kapitel: Siege of Tarsonis

(Schauplatz: Heimatwelt der Konföderation)
9. Big Push (Orbitalplattform erobern)
10. Silent Scream (Psi-Emitter aktivieren)
11. New Gettysberg (Protoss angreifen)
12. The Hammer falls (Schlacht um Tarsonis)

Overmind (Zerg)

1. Kapitel: Domination

(Schauplätze: Tarsonis, Zerg-Planet Char)
1. Among the Ruins (Kokon verteidigen)
2. Egression (Kokon verankern)
3. New Domination (Kokon schützen)
4. Agent of the Swarm (Menschen angreifen)

2. Kapitel: Assimilation

(Schauplatz: Zerg-Planet Char)
5. The Amerigo (Forschungsschiff infiltrieren)
6. Dark Templar (Angriff auf Protoss-Basis)
7. The Culling (Kampf gegen Zerg-Randalierer)

3. Kapitel: Invasion

(Schauplatz: Protoss-Heimat Aiur)
8. Eye for an Eye (Protoss-Basis zerstören)
9. Invasion of Aiur (Khaydarin-Kristalle finden)
10. Full Circle (Tempel zerstören)

The Fall (Protoss)

1. Kapitel: Onslaught

(Schauplatz: Heimatwelt Aiur)
1. First Strike (Festung gegen Zerg verteidigen)
2. Into the Flames (Töten eines Zerg-Anführers)
3. Higher Ground (Antioch gegen Zerg verteidigen)

2. Kapitel: Renegades

(Schauplatz: Zerg-Welt Char)
4. Hunt for Tassadar (Helden finden und retten)
5. Choosing Sides (Besiegen der Zerg)
6. Into the Darkness (Dunklen Templer finden)
7. Homeland (Kampf gegen Aldaris' Protoss)

3. Kapitel: The Stand

(Schauplatz: Heimatwelt Aiur)
8. Trial of Tassadar (Helden finden und befreien)
9. Shadow Hunters (Zerg-Cluster infiltrieren)
10. Eye of the Storm (Endkampf gegen die Zerg)



Die Zerg können nur auf der violetten, organischen Masse bauen.

on eine Multiplayer-Kampagne anwählen, die eine nicht zu Ende geführte Nebenhandlung des Kriegs wieder aufgreift. Dort kämpfen Sie sich zusammen mit einem Freund durch voraussichtlich fünf weitere Missionen.

Keine wie die andere

Jede der drei Rassen hat nicht nur völlig eigenständige Einheiten, Gebäude und Grafiken spendiert bekommen, sie spielen sich tatsächlich unterschiedlich. Wo die Menschen noch relativ konventionell Gebäude in die Landschaft pflanzen (die freilich fliegen können – ein echtes Novum), wachsen sie bei den Zergs aus einer Art Ur-Schlamm. Da sich Blizzard auf zehn bis zwölf Truppentypen pro Rasse beschränkt, darf man berechtigte Hoffnungen hegen, daß diese untereinander auch ausgewogen sind. Trotzdem werden Sie für jede Partei neue Taktiken lernen müssen: Die Zergs verfügen beispielsweise nicht wie die Protoss über Minijäger-tragende Großkampfschiffe, dafür graben sie sich auf praktisch jedem Untergrund ein.



Eine große Zerg-Streitmacht hat sich zum Angriff versammelt, die Spitze nehmen zwei Wächter und zwei Ultralisks ein, dahinter schweben drei Königinnen.

Forschung & Technik

Wie schon in WarCraft beginnen Sie viele Missionen (und jede BattleNet-Partie) mit einem Hauptquartier, das zweimal aufgewertet werden kann. Die restlichen Gebäude unterteilen sich in normale und fortgeschrittene Konstruktionen, einige werden erst durch andere Bauten oder Forschung zugänglich. Das Gleiche gilt für Kampfeinheiten, die Sie zudem in mehreren Stufen ausbauen dürfen. So läßt sich mit etwas Fleiß schnell eine »Infanterie-Panzerung plus 3« erreichen, wodurch Ihre Marines deutlich mehr einstecken können. Die Zahl der zu erforschenden Technologien und Upgrades ist so hoch, daß Sie selbst in längeren Multiplayer-Spielen nicht unbedingt alle erreichen werden.

Bei den Ressourcen ist Blizzard auf zwei zurückgegangen, die für alle Rassen gleich sind: offen herumliegende Kristalle (vergleichbar mit dem Holz aus WarCraft 2)




Die terranische Basis hebt vom Boden ab und schwebt zu einer weit entfernten Vespin-Raffinerie.

Jörg Langer



Echtzeit-Knaller '98?

Als ich'96 die erste frühe Version von StarCraft sah, war ich skeptisch – alles wirkte reichlich wirr. 1997 häuften sich dann die Andeutungen, daß sich die Spielmechanik nicht grundsätzlich von WarCraft unterscheiden würde – ein billiger Ableger also? Dann kam Anfang '98 die BattleNet-Beta hereingeschneit. Und siehe da: Blizzard hat tatsächlich das alte WarCraft-2-System verbraten, und trotzdem (oder gerade deswegen) ein enorm fesselndes Strategiespiel hinbekommen.

Es muß nicht immer 3D sein

Offensichtlich braucht es weder 3D-Terrain noch Befehls-Overkill oder gerenderte Polygon-Einheiten, um spannende Echtzeit-Action zu garantieren. Ausgefeilte Spielmechanik, knackige Truppentypen und überschaubare Regeln schaffen locker dasselbe. Mehrere Rassen gab's von Dune 2 bis War Wind 2 schon oft, doch nie zuvor haben sie sich so unterschiedlich gespielt.

Nach der Riesenflut an Echtzeit-Clones scheint uns endlich wieder ein wichtiges, herausragendes Strategiespiel zu erwarten. Wenn die Szenarios stimmen, vielleicht sogar die neue Genre-Referenz.

und Vespin-Gas, das man in »Minen« fördert. Zusätzlich besitzen manche Einheiten ein Energiekonto, das für spezielle Aktionen benötigt wird und sich wieder auflädt.

Bombast-Sound

Beim Sound dreht **StarCraft** richtig auf, mit orchestraler Hintergrundmusik, krachender Geräuschkulisse und einer Vielzahl von Kommentaren der Kampfeinheiten. Die Grafik kommt da nicht ganz mit: Die Einheiten und Gebäude lassen sich zwar nach kurzer Eingewöhnung ganz gut auseinanderhalten, und bei den Kämpfen gibt es viele bunte Lasergeschosse und Explosionen zu bewundern. Doch mit der grazilen Eleganz eines **Total Annihilation** oder dessen echt wirkendem 3D-Gelände kann sich **StarCraft** nicht messen: Die Einheiten sind gerenderte Pixelsprites, das Terrain so zweidimensional wie beim Fantasy-Vorgänger. Zumindest die Schauplätze wirken recht verschieden, neben Asche- und Ödland gibt es vereinzelt fruchtbar wirkende Flecken und metallisch-graue Orbitalstationen.

Komplexer Editor

Bislang konnten Sie im Echtzeit-Genre nur bei **Age of Empires** richtige Kampagnen erstellen, also miteinander verbundene Missionen. **StarCraft** will in dieser Beziehung noch viel weiter gehen. Zu den versprochenen Features des Editors gehört ein Ursache-Wirkung-Skript zum Auslösen vorgegebener Ereignisse. Die Kartengrößen werden von 64 mal 64 bis zu gigantischen 256 mal 256 Feldern reichen – genug Platz für bis zu acht Mitspieler. Weitere Ankündigungen: Modifikation jedes Details jeder Einheit möglich, getrennte Siegbedingungen, manipulierbare



Sämtliche Zerg-Einheiten entstehen aus diesen winzigen Larven.



Jeder Fabrik können Baubefehle für fünf Einheiten gegeben werden.

Die Zerg



Morphende Monster

Wer schon die putzigen Monster aus Alien 1 bis 3 mochte, wird die Zerg lieben: Die insektenartigen Wesen kombinieren harte Außenskelette mit großer Fortpflanzungsfreudigkeit und Angriffslust. Der große Herrscher Overmind befehligt sogenannte Zerebraten, die ihrerseits über Overlords ihre Schwärme unter Kontrolle halten. Nun liegen neue Planeten auf dem zerstörerischen Pfad der Zerg: die terranischen Kolonien.

Besonderheiten

Zerg-Truppen werden nicht rekrutiert oder gebaut. Statt dessen schlüpfen aus der zentralen Brutstätte unablässig **Larven**, die sich auf Befehl verpuppen und zu einer spezialisierten Kreatur morphen. Die »Gebäude« der Zerg sind organische Gebilde und können nur auf einem lebenden Teppich errichtet werden, der sich von der Brutstätte aus kreisförmig ausbreitet. Durch Kriecherkolonien erweitern Sie später das Baugebiet. Als einzige Rasse heilen die Zerg mit der Zeit ihre Verwundungen selbst. Um die insektoiden Heerscharen zu kontrollieren, werden **Overlords** eingesetzt. Diese bestimmen zum einen das Einheiten-Maximum (ähnlich den Warcraft-Farmen) und dienen zum anderen als lebende Transporter. Fast alle Zerg können sich zudem eingraben und sind dann unsichtbar und unangreifbar. Der sogenannte Tunnel erlaubt es den Zerg, Einheiten zwischen zwei festgelegten Punkten ihrer Basis zu teleportieren.

Truppentypen

Die **Drohnen** stellen die Arbeiter, die wie bei den anderen Rassen Vorräte sammeln. Mit einem Unterschied: Beim »Bauen« geht die eingesetzte Drohne auf jeden Fall verloren. Die **Zerglings** erhält man immer im Doppelpack, was sie vor allem zu Beginn tödlich macht. **Hydralisken** verschießen Nadeln auf einige Entfernung, die elefantengroßen **Ultralisken** knacken mit ihren Riesensensen selbst dickste Panzerungen. **Mutalisken** sind Flugwesen, die zum **Wächter** mutieren können. Dann verlieren sie zwar ihre Fähigkeit zum Luftkampf, sind aber gegen Bodenziele noch effektiver. Begleitet werden sie oft von den **Terror**-Fliegern, die selbstmörderisch in gegnerische Raumschiffe hineinknallen. Der **Vergifter** und die **Königin** werden vor allem wegen ihrer Spezialangriffe gefürchtet: In Aliens-Manier platzen zum Beispiel kleine Zergs aus infizierten Gegnern, werden Feinde mit einem Parasiten infiziert oder eine dichte, sichtbehindernde Wolke aus lebenden Insekten herbeigerufen. Besonders fies ist der Verseuchungsangriff auf ein menschliches Hauptquartier: Fortan werden dort Zerg-hörige Selbstmordsoldaten produziert.

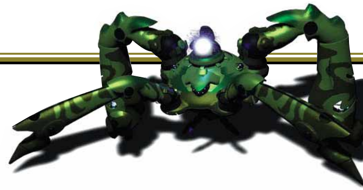
Die Protoss

Psi-begabte Technokraten

Was bei den Menschen krude und zusammengeflickt aussieht, hat bei den Protoss höchste Vollendung erreicht: Technologisch ist die elfenartige Rasse allen anderen überlegen. Dazu gesellen sich Psi-Kräfte, die aus den nicht sonderlich kräftigen Kriegern der Protoss mächtige Killer machen. Die Protoss haben lange Zeit die Menschen beschützt, ohne daß diese etwas davon ahnten. Als dann plötzlich Zerg-Kolonien auf einer terranischen Welt entstanden (auch hiervon hatten die Menschen keine Ahnung), griffen die Protoss ein und zerstörten einen kompletten Planeten, um die weitere Ausbreitung der Mörderinsekten zu stoppen. Jetzt liegen sie sowohl mit den erbosten Terranern im Clinch wie auch mit ihren eigentlichen Todfeinden, den Zerg.

Besonderheiten

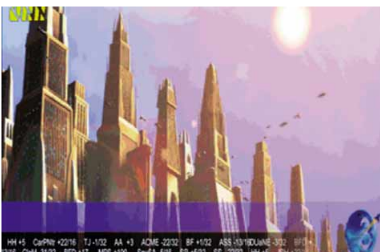
Als einzige der StarCraft-Rassen verfügen die Protoss über Schutzschilde, was ihre Lebensdauer im Kampf stark erhöht: Erst, wenn die Schildstärke auf null gesunken ist, nehmen ihre Gebäude und Kampfeinheiten Schaden. Die Art des Basisbaus unterscheidet sich ebenfalls von der Konkurrenz. Ihre Gebäude werden fertig konstruiert vom Heimatplaneten Aiur zur jeweiligen Basis teleportiert. Dafür verbrauchen die Bauten ständig Energie und können nur



im Umkreis sogenannter Pylonen plaziert werden. Verliert ein Gebäude den Zugang zum Energiefeld, weil etwa ein Pylon zerstört wurde, stellt es seine Funktion vorübergehend ein. Den Energie-Radius können Sie sich jederzeit anzeigen lassen.

Truppentypen

Der Protoss-Soldat von der Stange heißt **Berserker**, er ist ein reiner Nahkämpfer. Die **hohen Templer** machen ihren Gegnern hingegen per Psi-Sturm und Halluzination (erschafft Duplikate von Einheiten, ähnlich den Attrappen in Alarmstufe Rot) zu schaffen. Zwei davon können zu dem mächtigen **Archon-Krieger** verschmelzen, der seine Gegner mit Schockwellen malträtiert. Die gefürchteten, basiszerstörenden **Räuber** produzieren in ihrem Inneren **Scarabs**, die nichts anderes als fliegende Bomben darstellen. **Scouts** dienen als Jagdraumschiffe, **Beobachter** als Aufklärer, **Shuttles** zum Transport von Bodentruppen. Der **Arbiter** kann zusätzliche Kampfeinheiten herbeiteleportieren und läßt benachbarte Truppen unsichtbar werden. Die mächtigste Kampfeinheit der Protoss stellt jedoch der **Träger** dar: Er darf bis zu sechs **Interceptor**-Flugzeuge bauen, die sich bei Kämpfen von ihm lösen und in blitzschnellen Attacken die Gegner umkreisen und mit Laserfeuer eindecken.









Die Missionsbeschreibungen bestehen wie gewohnt aus Text plus Sprachausgabe, doch in jeder Kampagne gibt es auch einige hochklassige Animationen zu sehen.

KI, eigene Missionstexte und Definition fester Regionen auf der Karte, in denen spezielle Ereignisse stattfinden. Natürlich lassen sich auch alle Solo-Helden einbauen.

Ideal für Multiplayer

Die große Beliebtheit von WarCraft 2 lag nicht zuletzt am gelungenen Mehrspieler-Modus. Auch StarCraft ist voll auf Multiplayer eingestellt. So können per serieller Kopplung bis zu vier, per Netzwerk und Internet bis zu acht menschliche Weltall-Generäle aufeinander losgehen. Dazu wird offiziellen Angaben zufolge nur eine einzige CD nötig sein – die bis zu sieben Mitspieler installieren sich eine spezielle Netzwerk-Fassung von Ihrer Original-CD. Natürlich sind auch verschiedene Spielmodi wie »Alle gegen alle« und »Capture the Flag« enthalten.

Phänomen BattleNet

BattleNet ist ein Blizzard-eigener Online-Service, der speziell für Multiplayer-Partien gedacht ist und ein ehrgeizsteigerndes Rang-System bietet. Während unserer Testphase befanden sich allein im StarCraft-Bereich immer zwischen zwei- und über fünftausend User, die sich im Chatroom zu neuen Partien verabredeten oder bereits heftig miteinander kämpften. Ein Nachteil soll freilich nicht verschwiegen werden: Da die BattleNet-Server in den USA stehen, bleibt die Verbindung zwischen den Teilnehmern immer wieder kurzzeitig hängen. In Spitzenzeiten kann sich das so äußern, daß alle zwei Minuten ein »Bitte warten«-Text eingeblendet wird, für bis zu vierzig Sekunden. Per Direktverbindung oder im Netzwerk wird man diese Probleme zum Glück nicht haben. LA



Die blauen Kreise zeigen, welchen Bereich die beiden Pylone mit Energie versorgen.

StarCraft (BattleNet-Beta)

Genre:	Echtzeit-Strategiespiel	Hersteller:	Blizzard
Anspruch:	Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis	System:	Windows 95
Sprache:	Englisch (Deutsch in Vorb.)	Anleitung:	Englisch (Deutsch in V.)
Preis:	ca. 100 DM	Festplatte:	ca. 60 MByte

Spieler: Einer bis zwei (Modem), bis vier (seriell), bis acht (Netzwerk, Internet)

3D-Karten: ○ Direct 3D ○ 3Dfx ○ Power VR ○ Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 90 16 MByte RAM, 4fach CD	Pentium 133 32 MByte RAM, 8fach CD	Pentium 166 32 MByte RAM, 8fach CD

Kategorie	Bewertung
Grafik	Gut
Sound	Sehr gut
Bedienung	Sehr gut
Spieltiefe	Noch nicht endgültig bewertbar
Multiplayer	Sehr gut

Keine Wertung, da Vorabtest auf BattleNet-Beta basiert.

Potentieller Überflieger im Echtzeit-Genre.

Mit Hammer, Sichel und Kanonen

Rising Lands

Okay, auf dem Schlachtfeld sind Sie ein guter Stratege – aber haben Sie auch Wirtschaft und Magie im Griff?



Von Westen her greifen wir mit Bogenschützen und Rapido-Panzern die Basis unseres grünen Nachbarn an.

Unsere schöne Erde hat's mal wieder bös erwischt: Nach einem Meteoriten-Regen ist der ehemals blaue Planet reichlich mitgenommen. Die wenigen Überlebenden haben sich zu vier Clans zusammengeschlossen und bekriegen sich kräftig. Im Echtzeit-Strategiespiel **Rising Lands** kommandieren Sie eine der Parteien. Durch die Katastrophe ist viel technisches Wissen verloren gegangen, und so entsteht eine kuriose Mischung neuer Truppentypen: Bärenreiter feuern mit Gewehren, Mörser sitzen huckepack auf Nashörnern, und Panzer erinnern stark an die ersten Dampfmaschinen. Fesselballons und Helikopter durchkreuzen die Lüfte, Priester braten Ihren Gegnern Energiekugeln über oder paralysieren sie. Ein ausgeklügeltes Rohstoffsystem fordert außerdem den Wirtschaftler in Ihnen. Forschung, Diplomatie und Handel runden den Echtzeit-Reigen ab.

Facts

- 19 Einheiten
- 22 Gebäude
- 72 Forschungsprojekte
- 6 Zaubersprüche
- Kampagne mit 25 Missionen
- 5 Multiplayer-Szenarios

Große Karten, große Einheiten

Sie blicken von schräg oben auf Ihre Schutzbefohlenen, die sich auf großen Karten im **Warcraft 2**-Look tummeln. Auch die groß dargestellten Einheiten erinnern ein wenig an den Blizzard-Klassiker. Der Fog of War darf natürlich nicht fehlen. Beim Bauen sind Sie auf Grasflächen angewiesen; in einigen Missionen sind grüne Wiesen so rar, daß jede Grundsteinlegung wohlüberlegt sein will. Dafür müssen Ihre Gebäude nicht nebeneinanderstehen, womit auch Vorposten möglich sind. In allen Bauwerken sollte ein Siedler hausen – steht ein Bau leer, können Sie ihn nicht nutzen. Noch schlimmer: Ihr Gegner reißt sich leerstehende Anlagen gerne unter den Nagel, indem er seinerseits Kolonisten hineinschickt. Auf diese Art lassen sich auch leere Fahrzeuge kurzerhand stehlen.

Spähtrupps und Massenschlachten

Die einzige Kampagne enthält 25 Missionen. Mal müssen Sie mit einer Handvoll Einheiten eine geheimnisvolle Höhle finden, mal feindliche Angriffe abwehren, bis Ihre Forscher endlich eine neue Technologie entdecken. Kreuzzüge gegen feindliche Clans enden in Massenschlachten. Scheinbar simple Sammel-Aufträge werden schnell zum Wirtschaftskrimi, wenn nur eine Handvoll Einheiten bereitsteht, die zu-



Feindliche Infanterie rennt mutig in das Abwehrfeuer unserer Geschütztürme.





Bauern und Bauarbeiter sammeln Nahrung und Steine, um sie in der »Höhle« der eigenen Basis zu lagern.

dem ständig Kohldampf schiebt. Häufig sorgt auch begrenzter Bauplatz für Spannung. Beispielsweise sollen Sie in einer Mission zwei Technologien erforschen, doch das für ein Labor benötigte Gelände ist knapp. Entweder verzichten Sie dann auf eine Kaserne und somit auf Truppennachschub – dann müssen Sie sich mit wenigen Kriegern verteidigen. Oder aber Sie suchen mit allen Untertanen eine schöne, große Wiese – das endet jedoch tödlich, wenn Sie auf der Reise keine Nahrung finden oder dem Feind in die Hände fallen.



Ballon und Leuchtturm sehen am weitesten.

Geschickt verwobene Wirtschaft

Das pfiffig-komplexe Wirtschaftssystem basiert auf drei Rohstoffen: Nahrung, Steine und Metall-Schrott. Ihre Bauern ernten Riesenkürbisse, über die Charlie Brown jubeln würde, und schleppen sie ins eigene Lager. In späteren Missionen entwickeln Sie eine Erntemaschine, die mit Dampfkraft über die Felder tuckert und mehrere Kürbisse gleichzeitig transportiert. Mit der Nahrung erschaffen Sie entweder ungelernte Kolonisten, oder Sie bilden Truppen, Diplomaten, Priester, weitere Bauern, Bauarbeiter oder Mechaniker aus. Außerdem will jede Einheit regelmäßig essen; wenn's in der Nähe nichts zu beißen gibt, kippt selbst der stolzeste Krieger irgendwann aus den Latschen. Einheiten, die nicht in Gebäuden oder Fahrzeugen sind, verlassen regelmäßig kurz ihren Posten, um sich den Bauch vollzuschlagen – auf Kommando auch dann, wenn sie eigentlich noch satt sind. So können Sie Ihre Armee vor einem Großangriff noch einmal kräftig spachteln lassen. Kasernen, Kanonentürme oder Klöster benötigen neben Steinen ebenfalls Nahrung. Bauarbeiter klopfen in Minen Steine und reparieren Gebäude, während Mechaniker Metallschrott einsammeln, aus dem in Werkstätten Fahrzeuge entstehen. Alle drei Rohstoffe liegen außerdem häufchenweise in der Landschaft herum.



So tauschen Sie Einheiten und Waren.

Vom Kolonisten zum Elitekämpfer

Frische Truppen und Arbeiter rekrutieren Sie aus ungelernten Kolonisten, die sich wiederum durch Nahrungslieferungen in Lagern vermehren. Je mehr Untertanen in einem Gebäude hausen, desto effektiver wird es genutzt. Beispielsweise forschen Sie schneller, wenn in einem Labor zwei Schutzbe-



Das graue Gebäude links ist noch unbesetzt, daneben entsteht ein Zirkuszelt. In den bunten Bauwerken hausen bereits Kolonisten.

Martin Deppe



Spannung nonstop

Rising Lands ist eines dieser Spiele, die einen Heidenspaß machen, ohne daß man anfangs genau weiß, warum. Doch dann wird klar: Das Echtzeit-Strategiespiel ist auch dann spannend, wenn gerade keine Kämpfe laufen. Da entwickeln meine Forscher neue Einheiten, die ich unbedingt ausprobieren muß, und meine hungrigen Spähtrupps finden endlich ein frisches Kürbisfeld.

Komplex, aber unkompliziert

Ich hätte nie gedacht, daß simple Aufgaben wie »beschaffe 50 Säcke Nahrung« derart spannend sein können. Doch wenn mir nur wenige Bauern und Soldaten gehören, wird jeder feindliche Angriff zum Nerventhriller, der sich durchaus mit den Massenschlachten anderer Missionen messen kann. Leider fallen aber einige Dinge negativ auf: Meine Arbeiter bleiben bei Feindbeschuß oft wie angewurzelt stehen. Die Landschaft ist zu zweidimensional, und es gibt nur zwei Lufteinheiten – Marine fehlt völlig. Die Missionsbeschreibungen kommen als liebloser Text daher.

Davon abgesehen, fesseln mich die abwechslungsreichen Einsätze, die Diplomatie und die witzigen Einheiten ungemein. Wer auf Echtzeit-Strategie mit Ressourcen-Management steht, sollte hier zugreifen.

Jörg Langer



Strategie für Wirtschaftler

Wer meint, daß komplexe Wirtschaftssysteme in einem Echtzeit-Strategiespiel nichts zu suchen haben, sollte sich mal Rising Lands anschauen. Hier ist die Suche nach Minen, Kürbissen und Metall fast so spannend wie Gefechte mit dem Nachbar-Clan. Meine Einheiten sind hübsch groß animiert und auf den ersten Blick zu unterscheiden. Leider ist die Steuerung arg durchwachsen. So muß ich meinen Bauern mehrere Tastatur-Mausklick-Kommandos verpassen, bis sie regelmäßig Gemüse in die nächste Höhle bringen. Noch umständlicher wird's, wenn man eine Versorgungsroute ändern will. Außerdem landet man schnell in einer Sackgasse, beispielsweise dann, wenn man seinen letzten Bauern verliert und zuwenig Nahrung hat, um einen neuen zu rekrutieren.

Dafür greift der Computergegner gezielt meine armen Arbeiter an und nutzt Lücken in der Verteidigung rigoros aus. Im Gegensatz zum überkomplexen Seven Kingdoms ist Microids ein guter Mix aus Anspruch und Spielbarkeit gelungen.

fohlene werkeln, oder Sie rekrutieren in vollen Zirkuszelten Bärenreiter flotter. Kampfeinheiten erhalten für jeden erledigten Gegner einen Bonus: Nach besseren Angriffswerten, stärkerer Panzerung und größerem Sichtfeld benötigen Elitekrieger in der letzten Erfahrungsstufe schließlich weniger Nahrung. Alle Boni gelten nur für den Rest der jeweiligen Mission.

Forschung in vier Richtungen

Vor jedem Einsatz legen Sie fest, in welche Richtung Sie forschen wollen. Vier Disziplinen stehen zur Auswahl: Ökologie (Ihre Arbeiter werden effektiver), Militär (bessere Truppen), Bauwesen (spezielle Anlagen wie Krankenhäuser) sowie Magie. Wenn Sie dann ein Labor bauen, machen Ihre Forscher pro Mission bis zu zwei Entdeckungen auf dem gewählten Gebiet. Welche das sind, ist fest vorgegeben. Bogenschützen mopsen außerdem in Labors der Konkurrenz Technologien. Ärgerlich: Eine Liste der möglichen Erfindungen findet sich weder im Handbuch noch im Spiel, sondern in einer simplen Readme-Datei.

Böser Nachbar, guter Nachbar

Wer Boten ins Hauptquartier benachbarter Clans schickt, kann Bündnisse schließen und fortan Truppen, Arbeiter, Erfindungen oder Rohstoffe tauschen. Allianzen entscheiden häufig über Sieg oder Niederlage und gelten auch in der folgenden Mission. Das ist vor allem dann wichtig, wenn alle feindlichen Clans vernichtet werden sollen: Wer mit zwei von drei Nachbarn bereits verbündet ist, hat's dann erheblich leichter. Mit nur fünf Multiplayer-Szenarios ist der Mehrspieler-Part etwas dünn geraten. Dafür kommt hier die Komplexität von **Rising Lands** richtig zum Tragen, weil alle Technologien bereits von Anfang an erforscht sind. Außerdem sollen auf der Website www.microids.com bald weitere Multiplayer-Karten erscheinen. MD



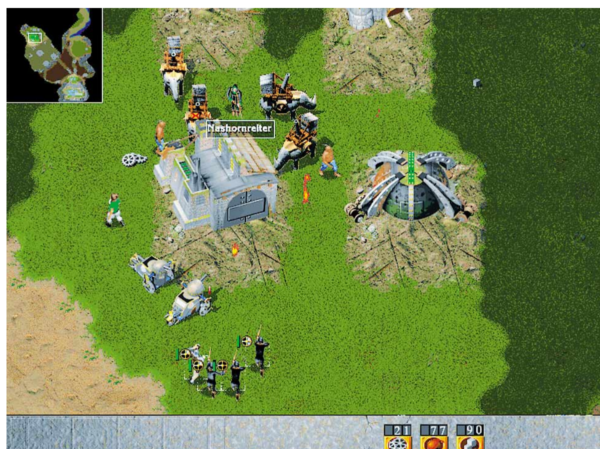
Drei magiebegabte Priester jagen Feuerbälle auf anstürmende Feinde.



Diese kurze Rendersequenz illustriert einen gelungenen Technologiediebstahl.



Vor jeder Mission wählen Sie eine von vier Forschungsdisziplinen.



Unser Spähtrupp hat eine Rotte Nashornreiter entdeckt.

Rising Lands

Genre:	Echtzeit-Strategie	Hersteller:	Microids
Anspruch:	Fortgeschrittene, Profis	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 90 Mark	Festplatte:	50 bis 80 MByte

Spieler: Einer bis zwei (Modem), bis vier (Netzwerk, Internet)

3D-Karten: O Direct 3D O 3Dfx O Power VR O Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 90 16 MByte, 2fach CD	Pentium 100 32 MByte, 4fach CD	Pentium 133 32 MByte, 4fach CD

Grafik	Gut
Sound	Gut
Bedienung	Befriedigend
Spieltiefe	Gut
Multiplayer	Befriedigend



Gute Echtzeit mit Ressourcen-Tüfteleien.

Abgespeckte Echtzeit-Schlachten im Internet

Command&Conquer Sole Survivor

C&C ohne Basisbau – geht das? Westwood nickt und schickt Sie in actionreiche Internet-Schlachten.



Capture the Flag: Unser grünes Team verteidigt energisch die Fahne.

Vor fast drei Jahren krempelte Command&Conquer die Strategiewelt um. Nach der Fortsetzung Alarmstufe Rot, einer Win-95-Neuauflage und drei Missions-CDs ist nun Sole Survivor erschienen. In dieser Super-Light-Version des Echtzeit-Strategiewerks kommandieren Sie in Internet-Gefechten lediglich eine einzige Einheit. Dafür stehen die 23 Truppentypen des Ur-Spiels zur Auswahl – inklusive des Dinos aus den versteckten Missionen von C&C. Dabei sind Sie natürlich nicht allein: Bis zu 49 Spieler treten mit an.



Martin alias Sir Siggi findet ein Upgrade.

Kistenweise Überraschungen

Sobald Sie sich für einen Truppentyp entschieden haben, können Sie ihn mit den wohlbekannten Kommandos über die Spielkarte scheuchen. Sole Survivor verzichtet völlig auf den Basisbau, somit fehlt ein entscheidender Spielspaß-Faktor. Die Massenschlachten entwickeln sich schnell chaotisch und unfair, weil die meisten Spieler sich natürlich für den Mammut-Panzer entscheiden, die stärkste C&C-Einheit. Raketenwerfer, leichte Panzer oder Infanteristen werden Sie hingegen selten zu Gesicht bekommen. Damit Fußsoldaten gegen überlegene Truppentypen überhaupt eine Chance haben, liegen in Kisten Upgrades bereit. Sobald Ihr Streiter eine berührt, schießt er kurzfristig kräftiger, weiter oder schneller, fährt flotter, sieht weiter oder bekommt eine bessere Panzerung. Andere Kisten tarnen Sie oder reparieren Schäden. Wenn Sie vernichtet werden, tauchen Sie an anderer Position mit der gleichen Einheit wieder auf. Für abgeschossene Gegner gibt es Punkte. Sieger wird derjenige, der am Ende der zeitlich begrenzten Partie den höchsten Score erzielt hat. Um auf einen anderen Truppentyp zu wechseln, müssen Sie das laufende Gefecht kurz verlassen – dann verlieren Sie allerdings alle angesammelten Punkte. Neben Partien, in denen jeder gegen jeden kämpft, gibt es auch Capture-the-Flag-Gefechte. Sole Survivor ist für etwa 80 Märker als Import-Version erhältlich; die deutsche Ausgabe erscheint frühestens diesen Sommer. MD

Martin Deppe



Das ist nicht mehr C&C

Sole Survivor zeigt, daß nicht jede Schachtel Gold ist, auf der ein C&C-Schriftzug glänzt. Mit meinem getunten Panzer in wohlbekannten Landschaften zu kämpfen, ist ja ganz lustig, doch schon bald verklingt die Wiedersehensfreude mit den winzigen Infanteristen, trägen Mammut-Panzern und flinken Jeeps. Warum gibt's nicht wenigstens ein paar neue Einheiten? Lediglich die Capture-the-Flag-Szenarios machen einen Hauch mehr Spaß. Allerdings ist das koordinierte Vorgehen bei rund zehn Team-Genossen und der dreifachen Gegnermenge fast unmöglich. Kurzum: Auch wenn Sole Survivor gar nichts anderes sein will als ein netter Internet-Snack – bei richtigem Hunger greife ich lieber zur Gold Edition.

Sole Survivor

Genre:	Echtzeit-Strategie	Hersteller:	Westwood
Anspruch:	Einsteiger, Fortgeschrittene	System:	Windows 95
Sprache:	Englisch	Anleitung:	Englisch
Preis:	ca. 80 Mark	Festplatte:	ca. 20 MByte
Spieler:	Einer bis 50 (Internet)		

3D-Karten: ○ Direct 3D ○ 3Dfx ○ Power VR ○ Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 90 16 MByte, 2fach CD 28.8er Modem, Winsock 1.1	Pentium 100 16 MByte, 4fach CD 33.6er Modem, Winsock 1.1	Pentium 133 32 MByte, 4fach CD 33.6er Modem, Winsock 1.1

Grafik	Befriedigend
Sound	Gut
Bedienung	Gut
Spieltiefe	Mangelhaft
Multiplayer	Befriedigend



C&C Ultralight für die Mittagspause.

Per Kugelraumer durch die Galaxis

Perry Rhodan – Operation Eastside

Die Menschheit strebt zu den Sternen. Doch außerirdische Mächte wollen den Terranern die Milchstraße nicht kampflos überlassen.

Er ist der Erbe des Universums und die Hauptfigur der weltweit erfolgreichsten Sciencefiction-Serie in gedruckter Form. Perry Rhodan durchstreift seit 37 Jahren das Weltall und befriedet auch weit entfernte Galaxien.

Doch während sich der Perry der 90er Jahre weitgehend von seinen politischen Ämtern zurückgezogen hat, werden Sie im Strategiespiel Operation Eastside noch vom Großadministrator Rhodan der späten 60er ausgesandt, den gleichnamigen Milchstraßen-Sektor zu besiedeln.

Am Anfang war die Wohneinheit

Auf Seiten der Terraner oder einer von fünf anderen serienbekannten Rassen machen Sie sich daran, Ihren ersten Planeten zu kolonisieren. Mit Wohneinheiten, Gewächshäusern und ein wenig Leichtindustrie legen Sie den Grundstein für das spätere Imperium. Haben Sie Ihre Gebäude auf einer isometrischen Karte des Planeten gesetzt, berechnet die Positronik (so heißen Computer im Rhodan-Universum) die Züge der Konkurrenten. Dann wird es Zeit, Forschungslabors und Raumhäfen zu bauen.

Zu den Sternen

Rund 30 Züge später sind die ersten Entdeckungen erweiterter Gebäudetypen abgeschlossen, und Sie machen sich daran, Raumschiffe zu entwickeln. Aus Panzerung, Antrieb, Waffen- und Schutzschirmstärke basteln Sie mittels Schieberegler Kugelraumer zur Erforschung der benachbarten Sonnensysteme. Mit einem Landemodul versehene Schiffe gründen auf heimeligen Planeten Tochterkolonien. Da man im fortgeschrittenen Spielverlauf schnell den Überblick über die Niederlassungen verlieren kann, lassen sich bis auf die Ur-Siedlung alle anderen Ablegerwelten vollautomatisch verwalten.



Das Verhältnis mit den ausgesprochen agressiven Topsidern ist sehr gut. Deshalb steht Handelsbeziehungen nichts im Weg.

Alarm im Weltall

Natürlich stoßen Sie früher oder später auf Konkurrenten. Akonen, Springer, Topsider,


Zwischensequenzen wie diese sind äußerst selten zu sehen.

Michael Schnelle



Wo ist Perry?

Seit meinem zehnten Lebensjahr lese ich (mit einigen Pausen zwischendurch) Perry Rhodan. In dieser Zeit habe ich so ziemlich alle Höhen und Tiefen der Serie miterlebt und war deshalb besonders gespannt auf Perrys ersten digitalen Auftritt. Doch oh weh, wo ist der Serienstar denn?

Ich habe die komplette Eastside erobert, ohne den Großadministrator oder einen seiner Weggenossen auch nur einmal zu Gesicht zu bekommen. Das einzige, was in Operation Eastside an meinen Weltallhelden erinnert, sind die Kugelraumer. Ansonsten gibt's nur Standardkost, die sich mit Klassikern wie Master of Orion 2 oder dem echtzeitbetonten Pax Imperia 2 in Komplexität und Spielbarkeit nicht messen kann. Außerdem hat mich die lieblose Grafik, die den typischen Rhodan-Illustrations-Stil konsequent ignoriert, verärgert. Dafür kann man Mehrspielerpartien ohne großes Handbuchstudium auch an einem Abend durchspielen – und dann macht´s selbst ohne Perry Spaß.



Unsere Hauptkolonie ist mit planetarem Versorger und Kolonialzentrum ausgestattet und auf dem Höhepunkt ihrer Blüte angekommen.

Aras oder Arkoniden tauschen meist gern ihre Waren und Technologien. Nach einigen Runden kommt es aber doch



Kämpfe werden auf extrem schmucklosen Hexfeldkarten wie dieser ausgetragen.

schon mal zu bewaffneten Auseinandersetzungen. Dann schicken Sie auf einer unschönen Hexfeldkarte Ihre Kriegsschiffe in den Kampf. Befindet sich eine Feind-Kolonie im gleichen Sektor, können Sie diese durch massiven Beschuß erobern.

Klangwelten

Gewonnen hat, wer sich als erster eine zuvor festgelegte Anzahl von Sonnensystemen unter den Nagel reißt. Während dieser Zeit genießen Sie den hervorragenden Soundtrack, der aus der Feder des Ex-Tangerine-Dreamers Christopher Franke stammt. Mit einem Modem bewaffnet oder in den unendlichen Weiten eines Netzwerkes können bis zu sechs Nachwuchs-Rhodianer zusammen um die Kontrolle in der Eastside ringen. MIC

Operation Eastside

Genre:	Strategie	Hersteller:	FanPro
Anspruch:	Einsteiger, Fortgeschrittene	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 90 Mark	Festplatte:	ca. 55 MByte
Spieler:	Einer bis zwei (Modem), bis sechs (Netzwerk)		
3D-Karten:	○ Direct 3D ○ 3Dfx ○ Power VR ○ Rendition		

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 60 16 MByte RAM, 4fach CD	Pentium 90 32 MByte RAM, 6fach CD	Pentium 133 32 MByte RAM, 6fach CD

Grafik	Ausreichend
Sound	Sehr gut
Bedienung	Befriedigend
Spieltiefe	Ausreichend
Multiplayer	Befriedigend



Schmucklose Lizenz-Weltraumbesiedlung.

Dracula

Mit dem Rammbock durch die Walachei.



Mit Katapulten und Rammböcken stürmen wir eine Burg.

Schweden macht mobil: Nach Volvos, Möbeln und Knäckebrot trudeln nun auch Spiele aus dem hohen Norden ein. Beim Echtzeit-Strategiewerk **Dracula** befreien Sie im 15. Jahrhundert die Walachei von den türkischen Besatzern. Die haben sich in zwölf Provinzen festgesetzt. Auf einer strategischen Karte heben Sie frische Truppen aus, entwickeln Katapulte, rekrutieren Ritter oder bauen Burgen. Wenn Sie Armeen in ein angrenzendes Gebiet schicken, schaltet das Spiel in den Echtzeitmodus um. Dann geht es nur darum, sämtliche Feindtruppen mit genreüblichen Methoden auszuschalten – spezielle Aufträge gibt es nicht. Sehr nervig: Jede Provinz muß penibel abgesucht werden, um auch ja alle Gegner zu erwischen. MD

Martin Deppe

Hier fehlt der Biß

Zu Draculas Zeiten hätte mir das Spiel vielleicht noch gefallen, heutzutage schrecken die Billig-Grafik und die Abkupferei von bekannten Spielen nur ab. Dank der schlechten Wegfindungsroutine schleichen meine Jungs schneckengleich umher und verlaufen sich ständig in der Walachei. Sogar die nur sechs Truppentypen sind noch zuviel: Dutzende von Armbrustschützen reichen völlig aus, um die meisten der langweiligen Schlachten zu gewinnen.

Genre:	Echtzeit-Strategie	Hersteller:	ComputerHouse
Anspruch:	Einsteiger	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 90 Mark	Festplatte:	1 bis 86 MByte
Spieler:	Einer		
3D-Karten:	○ Direct 3D ○ 3Dfx ○ Power VR ○ Rendition		

Minimum	Standard	Optimum
486/100 8 MByte, 2fach CD	Pentium 100 16 MByte, 4fach CD	Pentium 133 32 MByte, 4fach CD

Grafik	Ausreichend
Sound	Ausreichend
Bedienung	Mangelhaft
Spieltiefe	Ausreichend
Multiplayer	Nicht vorhanden



Langweilige Strategie ohne neue Ideen.

Sport

Michael Galuschka



Die Mannschafts-Sportspiele legen zur Zeit anscheinend ihre Winterpause ein. Nur so kann ich es mir erklären, daß diesmal weit und breit keine Spur von ihnen zu sehen war – ob EA Sports der Konkurrenz wirklich so viel Angst einjagt? Frei nach dem Motto: »Lieber fahren als selber laufen« gab es dafür als Ausgleich mal wieder jede Menge interessante Rennspiel-Alternativen: das actionreiche **Powerboat Racing** für Wasserratten, das hochkomplexe **Cart Precision Racing** für Landeier und **JetMoto** für diejenigen, die sich nicht so recht entscheiden können. Alle drei haben ihre besonderen Reize, aber auch ihre ganz eigenen Schwächen. Fast nur letztere weist Segas **Touring Car Championship** auf. Die lange bewährte 3D-Engine ist nicht mehr konkurrenzfähig und sollte dringend erneuert werden.

Höchster Neuzugang war, wie schon letzten Monat, ein Flipper. Vorbei die Zeiten, in denen entsprechende digitale Ballmaschinen mehr durch Masse als durch Qualität glänzen. **Addiction Pinball** bietet gerade mal zwei Tische – doch die laden auch noch nach Monaten immer wieder mal zu einem neuen Spielchen ein.

SPORT

»Reicht vom Fußballspiel bis zum Formel-1-Rennen: Alles, was man auch im Sportfernsehen finden würde.« (Mannschaftssportarten, 3D-Rennspiele mit realistischen Fahrzeugen, Fußballmanager, Flipper)

Sport-Charts

Platz	Spiel	Genre	Test in	Wertung
1	NHL 98	Sportspiel	11/97	92%
2	Grand Prix 2	Rennspiel	-	90%
3	F1 Racing Simulation	Rennspiel	01/98	89%
4	NHL 97	Sportspiel	-	89%
5	FIFA 98	Sportspiel	01/98	88%
6	NBA Live 97	Sportspiel	-	86%
7	Links LS 98 Edition	Sportspiel	10/97	86%
8	World Wide Soccer	Sportspiel	10/97	83%
9	Anstoss 2	Manager	10/97	83%
10	Pro Pinball: Timeshock	Flipper	10/97	82%
11	Formel 1 Manager Pro	Manager	11/97	81%
12	Need for Speed 2 SE	Rennspiel	12/97	81%
13	PGA Tour Pro	Sportspiel	-	81%
14	Addiction Pinball	Flipper	NEU	79%
15	Bleifuss Rally	Rennspiel	01/98	79%
16	Balls of Steel	Flipper	02/98	78%
17	Virtual Pool 2	Billard	12/97	78%
18	Ultimate Race	Rennspiel	02/98	77%
19	Touring Car Championship	Rennspiel	01/98	77%
20	Powerboat Racing	Rennspiel	NEU	76%

Die 20 besten Sportspiele, Rennspiele, Manager und Flipper. Zusammengestellt von der Redaktion nach den GameStar-Wertungen.

Inhalt

Tests

Exklusivtest: Powerboot in Siegesnot

Powerboat Racing

Es müssen nicht immer vier Räder sein: Schnittige Schnellboote versprechen spritziges Rennvergnügen abseits ausgetretener Pfade.

Rennspiele haben in der britischen Programmiergilde eine ähnliche Tradition wie hierzulande die klassische Wirtschaftssimulation. Obwohl der Engländer liebstes Kind dabei das Auto ist, wagen sie sich in letzter Zeit vermehrt auch in andere Gefilde. So fiel zwar das unlängst erschienene **Speedboat Attack** durch den gestrengen GameStar-TÜV, doch der Trend zum Wasser ist scheinbar nicht aufzuhalten. **Powerboat Racing** heißt der neueste Versuch, der im Gegensatz zum Telstar-Konkurrenten auf alle Kampfmittel verzichtet und die pure Raserei in den Mittelpunkt stellt.

Facts

- 8 Strecken
- 1 Bonuskurs
- 2 Bootsklassen
- jeweils 8 Bootstypen
- 7 Spielmodi



Ein typischer Powerboat-Kampf. Geschlagene Wellen beeinflussen das Fahrverhalten beträchtlich.

Zwei Sorten Boot

Bei den Untersätzen handelt es sich nicht um irgendwelche Phantasiegefährte. Sie sitzen am Steuer von in ähnlicher Form real existierenden Schnellbooten. Das Spiel verfügt über zwei konzeptionell unterschiedliche Bootsklassen, die zusätzlich in drei Geschwindigkeitsstufen eingeteilt sind. Das wären zum einen die Monorümpfe, die sich ein bißchen wie Motorräder lenken und in Kurven stark in Schräglage gehen. Zum anderen gibt es da noch die Katamarane, die aufgrund ihres Dopelrumpfs selbst in scharfen Kehren kaum Seitenneigung aufweisen. Übertreibt man es aber mit diesem Typ, kippt er aus seinen Latschen und kommt erst kieloben wieder zum Stillstand. Die Katamarane sind die stärkeren, schnelleren und insgesamt aufregenderen Schiffe. Mit ihnen darf man erst dann der Konkurrenz einheizen, wenn zuvor die Monorumpf-Klasse im Profi-Schwierigkeitsgrad gewonnen wurde.



Auf Tauchgang vor der Freiheitsstatue.

Auf die Nase achten

Mit gerade mal fünf Tasten geleiten Sie die Kähne sicher um den Kurs. Neben dem Lenken und Beschleunigen ist eigentlich nur noch auf die Ausrichtung des Bugs zu achten. Per Knopfdruck hebt sich die Nase und macht den Pott dadurch schneller, aber auch etwas empfindlicher gegenüber Remplern und Wasserströmungen. Mit gesenktem Bug liegt Ihr Untersatz schön satt im Wasser, nimmt aber nicht genügend Fahrt auf, um der Konkurrenz auf Dauer gefährlich zu werden. Bedeutung kommt



Katamarane sind mit gehobener Nase recht knifflig zu steuern.

der Trimmung des Bootes auch bei den Sprüngen zu. Mit der Nase nach oben folgt ein eleganter Looping, der ohne exaktes Timing oft mit einer Bruchlandung endet. Zeigt der Bug nach unten, begibt sich das Schiff nach dem Sprung auf Tauchstation: Der Unterwasserritt bringt spielerisch wenig, sieht aber cool aus und verführt immer wieder aufs Neue.



In Norwegen begleitet Sie dieser Wal ein Stück des Weges.

Dynamischer Streckenverlauf

Bevor sich wagemutige Piloten überhaupt an der Meisterschaft versuchen dürfen,



Ein kniffliges Splitscreen-Duell zu Dritt.

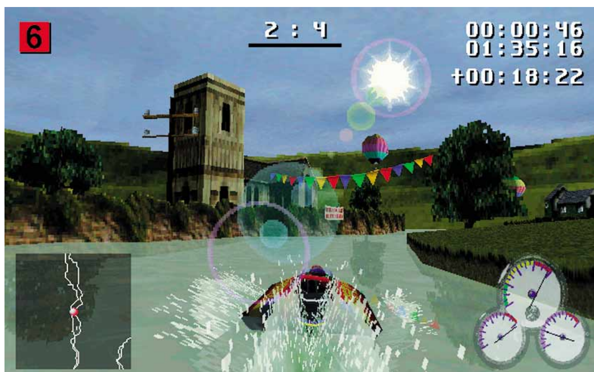
will erst einmal der Arcade-Modus erfolgreich absolviert sein. Die Länge der Saison orientiert sich am Schwierigkeitsgrad: Für Einsteiger ist nach drei Rennen alles schon wieder vorbei, Könner bestreiten alle neun Läufe. Jede Veranstaltung findet in einem anderen Land statt, dem sich die optische Gestaltung der Strecke mal mehr, mal weniger stark anpaßt. Während der Amazonas sofort als solcher zu erkennen ist, weist der Rußland-Kurs außer einem heruntergekommenen Atomkraftwerk kaum landestypische Sehenswürdigkeiten auf. Die Pisten sind vom Streckenverlauf her allesamt bis zu einem gewissen Grad dynamisch. Neben Verzweigungen und Abkürzungen beeinflussen auch noch vereinzelte Ereignisse das Vorankommen. So bricht in Norwegen etwa eine Eisbrücke in sich zusammen und sorgt so für einen anderen Streckenverlauf in den kommenden Runden.

Den letzten beißen die Fische

Für langanhaltende Motivation sorgen allerlei Spielmodi abseits der Meisterschaft. Als besonders spannend erweist sich das Shootout. Dabei wird nach jeder Runde abgerechnet: Ähnlich der alten »Reise nach Jerusalem« muß der letzte ausscheiden. Das Spielchen geht so lange weiter, bis nur noch ein Boot übrig ist. Ansonsten versuchen Sie sich am klassischen Zeitfahren oder beim Slalom. Bis zu vier Mitspieler können am viergeteilten Splitscreen ihre Sehkraft überprüfen, während bei Netzwerkpartien gleich alle sechs Schiffe von menschlichen Kapitänen übernommen werden dürfen.

Zuckel-Grafik

Nicht ganz auf dem aktuellen Stand der Dinge ist die Präsentation. Die Grafik ist ganz ordentlich gezeichnet, doch trotz 3D-Karten-Unterstützung und 200er MMX ruckelt es bei mehreren Booten auf dem Schirm teilweise erbärmlich, was einer exakten Steuerung wenig zuträglich ist. Außerdem filtern die meisten Karten trotz eingeschalteter »Smoothing«-Option nur den Nahbereich, dahinter wartet der klassische Pixelbrei. MG



Die Grafik wirkt auf dem Screenshot schöner als im laufenden Spiel.

Michael Galuschka



Damit gehe ich gerne baden

Die spärliche Konkurrenz schlägt Powerboat Racing aus dem Feld, doch wirkliche Geistesblitze suche ich vergeblich. Dazu gibt sich das Programm trotz des feuchten Elements sprichwörtlich zu bodenständig. Statt phantasievoller, ans Wasser angepaßter Kurse finde ich solide Strecken vor, die aber schon bei den Vierrädern x-fach zu sehen waren. So können sie mich auf Dauer wenig reizen.

Schlaue Gegner

Was Powerboat Racing einem Großteil der Konkurrenz voraus hat, ist das clever programmierte Fahrerfeld. Die fünf Konkurrenzboote dienen nicht wie so oft als reine Staffage oder haben es ausschließlich auf Ihr Schiff abgesehen. Mit ihrer intelligenten Fahrweise kommen sie menschlichen Piloten erstaunlich nahe. Dadurch ergibt sich eine enorme Herausforderung, die weit über das sture Auswendiglernen der Pisten hinausgeht.

Powerboat Racing

Genre:	Rennspiel	Hersteller:	Interplay
Anspruch:	Fortgeschrittene, Profis	System:	Windows 95
Sprache:	Englisch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 100 Mark	Festplatte:	130 MByte

Spieler: Einer bis vier (an einem PC), bis sechs (Netzwerk)

3D-Karten: ● Direct 3D ○ 3Dfx ○ Power VR ○ Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 120 16 MByte RAM, 4fach CD DirectX 3.0	Pentium 200 32 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte	Pentium II/266 32 MByte RAM, 8fach CD 3Dfx-Karte

Grafik	Befriedigend
Sound	Gut
Bedienung	Sehr gut
Spieltiefe	Gut
Multiplayer	Gut



Nasses Vergnügen auch für Wasserscheue.

Mit der Stahlkugel auf Würmerjagd

Addiction Pinball

Würmer sind nicht nur zum Angeln da, sondern taugen auch als Köder für eine unterhaltsame Flippersimulation.

Schotten dicht, die nächste Flipperwelle rollt auf uns zu! Nachdem im Winter 95/96 eine Unzahl zumeist mäßiger Tischkollektionen über die Spielergemeinde hereinbrach, beschränkt sich der zweite Schub bisher auf wenige, aber dafür um so bessere Programme wie das hochrealistische **Pro Pinball: Timeshock** oder den abgedrehten 2D-Flipper **Balls of Steel**. Das neue **Addiction Pinball** versucht es mit einer Mischung: Grafikstil und Ballphysik erinnern an **Timeshock**, Spielbarkeit und Anspruch an den Konkurrenten von GTI. Das Programm ist also weniger Hardcore-Simulation eines möglichst echt wirkenden Tisches, sondern gönnt auch Nicht-Profis recht schnell Erfolgserlebnisse.

Die umgekehrte Perspektive ist auf Dauer nur mit guten Nerven zu ertragen.

Wurm-Jackpot

Um gar nicht erst lange nach passendem Stoff für die Tische suchen zu müssen, kommen bereits veröffentlichte Spiele aus dem eigenen Haus zu neuen Ehren. Die rosaroten Kampfgummis aus **Worms 2** sind als Kultfiguren geradezu prädestiniert für eine eigene Spielfläche. Grafiker und Soundspezialisten weideten das dankbare Thema denn auch gründlich aus. Ständig treffen Sie auf neue Worms-Samples, Original-Musikstücke und auf dem Display umherwuselnde Humusproduzenten. Weniger bekannt ist die zweite Vorlage, das schon etwas ältere **World Rally Fever**. Autorennen gab es als Spielfläche schon zigmal, weshalb dieser Tisch optisch wenig Aufregendes bietet, in Sachen Abwechslung seinem Wurmkollegen aber leicht voraus ist.



Schicke Echtzeitspiegelungen auf der Kugel gehören zu den grafischen Highlights.

Flipper verkehrt

Wie bereits erwähnt, ähnelt **Addiction Pinball** der Referenz **Timeshock** teilweise frappierend. Das fängt bei den Perspektiven an und geht bis hin zu kleinen Display-Details. Ein Feature ist bislang allerdings einmalig: Die beiden Tische lassen sich unter anderem auch von hinten (!) spielen. Das heißt, Sie stehen quasi am verkehrten Ende des Gerätes und haben die Flipperarme seitenverkehrt im Blick. Ein Druck auf die rechte Shift-Taste läßt den von Ihnen aus gesehen linken Flipper hochschnellen, was für viel Spaß und verlorene Bälle im Sekundentakt sorgt. MG

Michael Galuschka



Klasse statt Masse

Addiction Pinball kreuzt geschickt die Stärken von Timeshock und Balls of Steel und erschafft daraus fast den ultimativen Flipper. »Fast« deshalb, weil die Perfektion von Empires Edelflipper dann doch nicht ganz erreicht wird. Die Grafik ist bunt, schön gezeichnet und sieht bis zur letzten Blechschraube sehr realistisch aus, Musik und Soundeffekte haben Klasse. Die Silberkugel selbst wirkt jedoch ein wenig ausgefranst und läuft nicht ganz so geschmeidig über die Spielfläche wie bei der Pro-Pinball-Serie.

Das Tischlayout ist von gehobenem Niveau. Spaßige Mini-Missionen und allerlei Videospielchen fesselten mich länger an den Monitor, als ich anfänglich glauben mochte. Ein, zwei Tische mehr hätten es ruhig sein dürfen, doch (kostenpflichtiger) Nachschub ist bereits angekündigt.

Addiction Pinball

Genre:	Flipper	Hersteller:	Team 17
Anspruch:	Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis	System:	Windows 95
Sprache:	Englisch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 80 Mark	Festplatte:	5 bis 28 MByte
Spieler:	Einer bis vier (an einem PC)		
3D-Karten:	○ Direct 3D ○ 3Dfx ○ Power VR ○ Rendition		

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 75 16 MByte RAM, 2fach CD DirectX 5.0	Pentium 133 32 MByte RAM, 8fach CD DirectX 5.0	Pentium 166 MMX 32 MByte RAM, 8fach CD 4 MByte Grafikkarte

Grafik	Gut
Sound	Sehr gut
Bedienung	Gut
Spieltiefe	Gut
Multiplayer	Ausreichend



Sehr gute, aber zu wenige Tische.

Pfeilschnelle Renn-Amphibien

JetMoto

Hoverbikes ist kein Element fremd: Sie heizen über Feldwege, pflügen durchs Wasser und gehen ab und zu sogar in die Luft.



Der vergnügliche Ice-Crusher-Kurs besteht komplett aus großen Eisblöcken.

Wenn sich ein Entwicklerteam nicht entscheiden kann, ob es lieber ein Rennspiel zu Lande oder auf dem Wasser machen möchte, erfindet es einfach ein neues Fahrzeug, das beiden Terraintypen gewachsen ist. Die Flitzer in JetMoto sind waschechte Amphibien, die sich sowohl auf festem Boden als auch im kühlen Naß wohlfühlen. Das Fahrverhalten ist ein wenig diffizil und erfordert ständig Ihre Konzentration. Da die zehn Strecken geradezu mit Spitzkehren gespickt sind, bekamen die Hoverbikes ein paar Hilfsmittel verpaßt. An besonders kniffligen Stellen sind Energiesäulen aufgestellt, an die der Pilot per Magnetstrahl kurzzeitig andocken darf. Damit umrunden die Bikes auch enge 180-Grad-Kehren wie am Gummiseil gezogen.

Der Ritt über größere Wasserflächen ist trotz der Verwandtschaft zu den JetBikes eher die Ausnahme.

Neue Strecken nur für Sieger

In JetMoto sind nicht sofort alle Kurse frei zugänglich. Zu Anfang stehen nur drei Strecken zur Verfügung; wollen Sie mehr sehen, müssen Sie das Pisten-Trio erst einmal im Meisterschaftsmodus auf mittlerem Schwierigkeitsgrad siegreich beenden. Erst wenn diese Herausforderung geschafft ist, werden vier weitere Kurse freigeschaltet und stehen dann auch für Einzelrennen zur Verfügung. In ähnlicher Manier geht es dann weiter, wobei die zehnte Strecke nur Vollprofis jemals zu Gesicht bekommen werden. Die Gestaltung der Rennpisten geriet sehr kurzweilig. Meist wechseln sich Land- und Wasserabschnitte ab; auf den Kursen sind zudem Sprünge, Tunnels, Abkürzungen und allerlei unfallträchtiges Gestrüpp verstreut.

Coole Typen auf heißen Bikes

Zu Beginn einer Saison oder eines Rennens schlüpfen Sie in die Rolle eines von insgesamt 20 Chauffeuren. Wichtig ist die Wahl vor allem in Hinblick auf die Bikes; sie unterscheiden sich untereinander gewaltig und sorgen selbst beim mehrmaligen Durchspielen für ein völlig anderes Fahrgefühl. Immerhin bis zu 15 Jet-Piloten können sich an einem Netzwerkspiel beteiligen, nur jeder dritte braucht eine CD. Weniger großzügig zeigte sich Sony dagegen beim 3D-Support. Bis auf schicke Wasserspiegelungen ist die Grafik äußerst effektarm und wirkt sehr bieder, was den Spaß deutlich bremst. MG



Die Streckenskizzen wurden schön gestaltet.

Michael Galuschka



Für lange Zeit motivierend

Was JetMoto den meisten Konkurrenten voraus hat, ist neben originellen Fahrzeugen die für einen Fun-Racer ungewöhnliche Spieltiefe. Um in den Genuß einer Bestzeit zu kommen, will neben der normalen Steuerung noch der Einsatz der Turbos, Magnetbeams und Rolls gelernt sein.

Da der Schwierigkeitgrad auch nicht ohne ist, sollten Sie schon einiges an Talent mitbringen, um mehr als die anfänglichen drei Strecken zu Gesicht zu bekommen. Doch Ausdauer lohnt sich, denn das Design der Kurse ist phantasievoll und abwechslungsreich. Sieht man von der angestaubten Grafik einmal ab, ist JetMoto das ideale Programm für alle, die nach einem anspruchsvollen Rennspiel suchen, ohne sich mit einer richtigen Simulation abquälen zu wollen.

JetMoto

Genre:	Action-Rennspiel	Hersteller:	Sony
Anspruch:	Fortgeschrittene, Profis	System:	Windows 95
Sprache:	Englisch	Anleitung:	Englisch
Preis:	ca. 100 Mark	Festplatte:	7 bis 115 MByte

Spieler: Einer bis zwei (Modem), bis 15 (Netzwerk)

3D-Karten: ● Direct 3D ○ 3Dfx ○ Power VR ○ Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 90 16 MByte RAM, 2fach CD DirectX 5.0	Pentium 166 32 MByte RAM, 4fach CD 3D-Karte	Pentium 200 MMX 32 MByte RAM, 8fach CD 3Dfx-Karte

Grafik	Befriedigend
Sound	Gut
Bedienung	Gut
Spieltiefe	Gut
Multiplayer	Gut



Abwechslungsreiche Hover-Bike-Rennen.

Viel Licht, viel Schatten

Cart Precision Racing

Bill Gates' Company bläst mit einer Indy-Car-Simulation zum Angriff auf die Bastion der Rennspiele.



Auf Wunsch schwenkt das virtuelle Cockpit in Kurven mit.

Dank der Live-Übertragungen von Eurosport sind die vom Cart-Verband ausgetragenen Indy-Car-Rennen auch hierzulande immer mehr Menschen ein Begriff. Cart Precision Racing ist ein Simulations-Schwergewicht vom Schlage einer F1 Racing Simulation, unterscheidet sich von dieser aber hauptsächlich durch die Eigenheiten der US-Rennserie (Ovalrennen, Gelbphasen, fliegender Start).

Komplexes Tuning

Gut die Hälfte aller Läufe wird auf Ovalen ausgetragen, die mit Geschwindigkeiten bis zu 400 km/h an Auto, Pilot (und auch Spiel) besondere Anforderungen stellen. Äußerst positiv fallen auf Anhieb die detaillierten Einstellungsmöglichkeiten im Fahrzeug-Setup auf, mit denen der Bolide perfekt den unterschiedlichen Streckenbedingungen angepaßt werden kann. Leider bringt das alles nichts, da sich die Indy Cars weder mit der Tastatur noch mit einem hochwertigen Lenkrad feinfühlig genug steuern lassen. Auf Straßenkursen funktioniert es noch ganz ordentlich, doch auf Ovalen oder im dichten Pulk sind Sie schnell ein paar Anbauteile los, zumal sich die Computerfahrer nicht sehr schlau anstellen.



Die Unfälle sind nicht sonderlich spektakulär.

Explorer-Zwang

Die Präsentation kommt übers Mittelmaß nicht hinaus: In den Optionsmenüs verderben Windows95-Dialogfelder die Optik. Die 3D-Engine leidet unter Grafikfehlern und den wenig attraktiven Strecken, die zudem nicht perfekt umgesetzt wurden.

Eine Frechheit hat sich Microsoft bei den nützlichen Datenbanken geleistet. Um in deren Genuß zu kommen, muß zwingend der Internet Explorer installiert sein. Wer das nicht will oder ausschließlich Netscape benutzt, dem bleibt dieser Programmteil verschlossen. MIC

Michael Galuschka



Nur ein Platz im Mittelfeld

Die Qualitäten von Cart Precision Racing sind ein ähnliches Auf und Ab wie der Kurs von Laguna Seca. Einige Stärken wären zweifellos vorhanden, doch immer wieder nervende Mängel lassen das ambitionierte Projekt schnell im gehobenen Mittelfeld verschwinden. Als Hauptkritikpunkte sind die mäßige Grafik, eine unausgereifte Steuerung sowie mangelnde Intelligenz der Computerfahrer zu nennen. Aspekte also, die für längeranhaltenden Fahrspaß unerläßlich sind.

Wirklich klasse sind die umfangreichen Setup-Optionen samt gesprochener Online-Hilfe. Einige neue Ideen wie die Bild-im-Bild-Perspektive runden den insgesamt positiven Eindruck ab, wenngleich Precision Racing aufgrund der erwähnten Schwächen eine wirklich hohe Wertung verwehrt bleibt.

Cart Precision Racing

Genre:	Renn-Simulation	Hersteller:	Microsoft
Anspruch:	Fortgeschrittene, Profis	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 100 Mark	Festplatte:	30 bis 225 MByte

Spieler: Einer bis zwei (Modem), bis acht (Netzwerk, Internet)

3D-Karten: ● Direct 3D ○ 3Dfx ○ Power VR ○ Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 60 16 MByte RAM, 4fach CD DirectX 5.0	Pentium 166 32 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte	Pentium 233 MMX 32 MByte RAM, 8fach CD 3Dfx-Karte

Grafik	Befriedigend
Sound	Befriedigend
Bedienung	Ausreichend
Spieltiefe	Gut
Multiplayer	Gut



Komplexe Renn-Simulation mit Schwächen.



In SVGA und Hicolor ist die Grafik erträglich, kriecht ohne einen P200 aber dahin.

Tourenwagen mit Kolbenfresser

Touring Car Championship

Nach den Rallye-Fans und Nascar-Freunden beglückt Konsolenspezialist Sega nunmehr alle Tourenwagen-Liebhaber.

Was waren das 1996 noch für Zeiten, als sich Alfa Romeo, Mercedes und Opel in der ITC mit mehr als 500 PS starken Tourenwagen jagten, bei deren lautstarken Auftritten das Publikum vor Vergnügen kreischte. Die Serie ist vor einem Jahr wegen zu hoher Kosten gestorben, und neben hochglänzenden Bildbänden und RTL-Videos bleibt als Erinnerung an diese glorreiche Zeit nur ein unterdurchschnittliches Rennspiel namens **Sega Touring Car Championship**. Das zuerst als Automat veröffentlichte Tempogebolze ist ähnlich aufregend wie das Ampelspurt-Duell zweier Enten.

Kurzes Vergnügen

Zusätzlich zu den drei ITC-Konkurrenten geht noch der Toyota Supra an den Start, dessen Renneinsatz für 1997 zwar angedacht war, wegen der Auflösung der Serie aber nicht zustande kam. Mögen die Fahrzeuge (soweit es die schwache 3D-Engine zuläßt) noch halbwegs echt wirken, die Strecken und erst recht der Meisterschaftsmodus genügen nicht mal bescheidenen Ansprüchen. Sparsame fünf Pisten, keine länger als 35 Sekunden Fahrtzeit, dürfen unter die Räder genommen werden, zwei davon fungieren als nur schwer zu erreichende Bonuskurse. Zwei der fünf Rennstrecken sind zudem fast identisch langweilig, weshalb einen bald der Schlaf hinter dem Thrustmaster-Lenkrad übermannt. Wach bleiben bei diesen Rennen höchstens Dance- und Trance-Freaks, werden ihre Gehörgänge doch immerhin von professionell wirkenden Techno-Wogen umspült.



Trotz Cliff-Werbung fährt der Calibra nur selten eine saubere Linie.

Gute Zeiten, schlechte Zeiten

Etwas seltsam ist der Meisterschaftsmodus: Sie befahren die drei Strecken hintereinander, wobei am Schluß die Gesamtzeit unabhängig von den Plazierungen über den Titelgewinn entscheidet. Dummerweise wird aber nur die Position während des Rennens angezeigt. Wie viele Sekunden man Vorsprung hat oder zurückliegt, bleibt im Dunkeln.

Die Grafik ist äußerst schwach; selbst das mehr als zwei Jahre alte **Bleifuss** überrundet **STCC** in dieser Beziehung. Geradezu kurios geriet übrigens die Begründung für einen vorläufigen Verzicht auf 3D-Karten-Unterstützung: Im Februar läuft Segas Geschäftsjahr aus. Damit die Bilanzen stimmen, mußte das Programm unbedingt vorher raus; die extra zu programmierende Direct3D-Version hätte dies jedoch verhindert und wird deshalb erst in ein paar Wochen per Update-Patch nachgeliefert. MG

Michael Galuschka



Murks auf Rädern

Fünf langweilige, sehr kurze Strecken und eine Präsentation von Annodunnemals ergeben zusammen mit der mißlungenen Steuerung ein Rennspiel hart an der Grenze zum Totalschaden.

Dazu kommt, daß ich im Championship-Modus nicht weiß, wie es gerade um den Gesamtsieg steht. So habe ich gleich mehrmals den Meistertitel um ein paar läppische Zehntelsekunden verpaßt, weil ich die letzte Kurve mit zuviel Risiko nahm und noch einen unnötigen Crash hinlegte. Außer dem insgesamt ordentlichen Sound ist Touring Car Championship also eine herbe Enttäuschung, zumal die Japaner bereits bewiesen haben, daß sie mehr von Rennspielen verstehen.

Touring Car Championship

Genre:	Rennspiel	Hersteller:	Sega
Anspruch:	Einsteiger, Fortgeschrittene	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 100 Mark	Festplatte:	40 oder 80 MByte
Spieler:	Einer bis zwei (seriell, Modem, Netzwerk)		
3D-Karten:	○ Direct 3D ○ 3Dfx ○ Power VR ○ Rendition		

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 90 16 MByte RAM, 4fach CD DirectX 5.0	Pentium 166 32 MByte RAM, 4fach CD DirectX 5.0	Pentium 233 MMX 32 MByte RAM, 8fach CD DirectX 5.0

Grafik	Ausreichend
Sound	Befriedigend
Bedienung	Befriedigend
Spieltiefe	Mangelhaft
Multiplayer	Ausreichend



Schwer verunfalltes Tourenwagen-Trauerrennen.

Simulationen

Michael Schnelle



Diesen Monat hat die alljährliche Frühlingsflaute das Simulationsgenre voll erwischt. Eigentlich ist das auch kein Wunder, wurden wir im letzten Quartal mit Spitzenprogrammen ja geradezu bombardiert. Klar, daß die Entwickler nun ein wenig Zeit brauchen, um sich neuen Projekten zu widmen. Kurz vor Redaktionsschluß hat sich der Release-Termin für **Falcon 4.0** erneut verschoben. Einen ersten Eindruck dürfen Sie sich mit der Demo auf unserer Cover-CD aber jetzt schon mal vorab machen. **M1 Tank Platoon** wird auch gerade der letzte Schliff verpaßt, und Simulations-Altmeister Andy Hollis arbeitet mit Hochdruck an **F-15**.

Die kleine Erholungspause läßt sich aber mit der tollen **Front Line Fighters**-Compilation spielerisch und auch optisch ansprechend überbrücken. Oder Sie nutzen die Zeit als Online-Pionier, um sich mit **Air Warrior 3** in heiße Internetschlachten zu stürzen. Und eines ist sicher: Die nächste Simulationswelle kommt bestimmt.



Simulations-Charts

Platz	Spiel	Genre	Test in	Wertung
1	Longbow 2	Flugsimulation	1/98	91%
2	Comanche 3	Flugsimulation	–	89%
3	Wing Commander 5	Weltraumspiel	2/98	86%
4	Starfleet Academy	Weltraumspiel	11/97	85%
5	X vs. TIE: Balance of Power	Weltraumspiel	2/98	85%
6	F-22 Air Dominance Fighter	Flugsimulation	1/98	84%
7	F-22 Raptor	Flugsimulation	1/98	84%
8	Armored Fist 2	Panzersimulation	12/97	84%
9	Schleichfahrt	U-Boot-Sim	–	84%
10	Hind	Flugsimulation	–	84%
11	Heavy Gear	Mechspiel	1/98	83%
12	I-War	Weltraumspiel	1/98	83%
13	Interstate 76	Simulation	10/97	83%
14	AH-64D Longbow	Flugsimulation	–	82%
15	The Darkening	Weltraumspiel	–	82%
16	Apache Longbow	Flugsimulation	–	81%
17	Earthsiege 2	Mech-Spiel	–	81%
18	Mechwarrior2:Mercenaries	Mech-Spiel	–	81%
19	US Navy Fighters ´97	Flugsimulation	–	80%
20	Red Baron 2	Flugsimulation	2/98	78%

Die 20 besten Simulationen, 3D-Weltraumspiele und Mech-Spiele. Zusammengestellt von der Redaktion nach den GameStar-Wertungen.

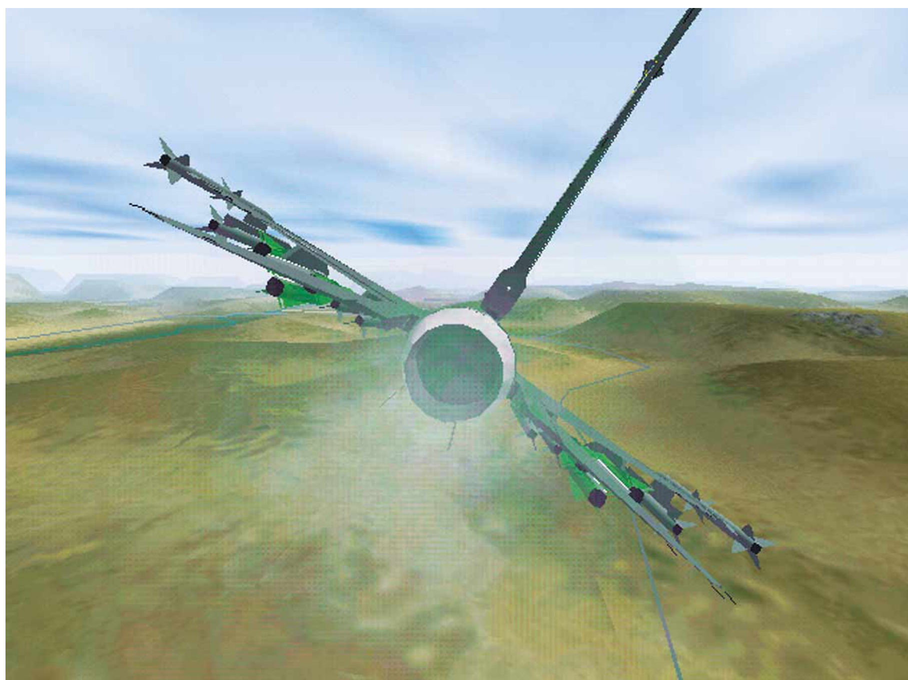
Inhalt

Tests

Drei Parade-Flugsimulationen im neuen 3Dfx-Gewand

Front Line Fighters

Ohne 3Dfx läuft nix. Als einer der letzten Simulationshersteller stellt sich nun auch Digital Integration den optischen Anforderungen der Neuzeit.



Verschönerte Wolkenbänke und Transparenz-Effekte veredeln F-16 Fighting Falcon.



Auf CD: 3Dfx-Patch für F-16 Fighting Falcon

Die Designer von Digital Integration gruben zwei ihrer Simulationsveteranen aus und machten sie unter 3Dfx flugtauglich. Da aller guten Dinge drei sind, veredelten Sie Ihren jüngsten Sproß **F-16 Fighting Falcon** gleich mit, spendierten ihm außerdem noch ein zusätzliches, nagelneues Fluggebiet und schicken nun die so versammelten **Front Line Fighters** erneut ins Gefecht.



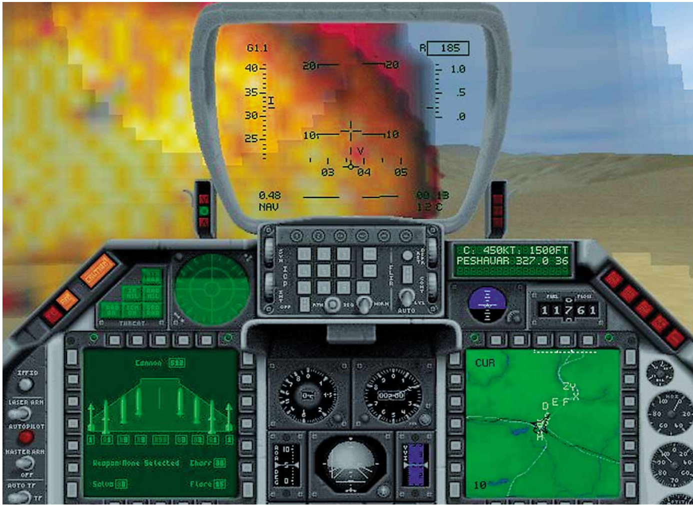
Hind wirkt mit den gefilterten Texturen erheblich plastischer als zuvor.

Klassenbester: Hind

Der mit Abstand beste Frontkämpfer ist **Hind**. Mit einem erstklassigen Flugmodell und spannenden Missionen gehört er auch heute noch zu den besten Hubschraubersimulationen. Die Unterschiede zur 96er Fassung werden schon beim Start deutlich. Die Wolken wirken erheblich plastischer, Nebeleffekte tun das ihre, um das gesamte Terrain erheblich realistischer wirken zu lassen. Panzerkolonnen arbeiten sich durch volltexturierte und abgesoftete Hügellandschaften, und im Tiefflug entdecken Sie ein paar Bodenobjekte mehr als zuvor. Ansonsten ist alles beim Alten geblieben. In drei Szenarien, die allesamt aus sowjetischer Großmachtzeit stammen, bekämpfen Sie Freiheitskämpfer in Afghanistan, aufständische Kasachen oder die Nato in Südkorea. Die drei Kampagnen sind zwar nicht miteinander verbandelt, dafür passiert in den einzelnen Missionen mehr als in so manchem kompletten Konkurrenzfeldzug. Neben Ihren Hauptzielen sehen Sie etliche verbündete und feindliche Einheiten, die ihren eigenen Orders folgen. Ab und zu setzen Sie auch Soldatentrupps ab, die nach Gegnern Ausschau halten und auch



Flughäfen sind immer am stärksten belebt.



Trotz 3Dfx kann man in großen Explosionen die Pixel immer noch erkennen.



Durch 3Dfx-Grafiklifting aus dem Dornröschenschlaf erweckt: Apache Longbow.

angreifen. Im Mehrspielermodus für bis zu 16 Piloten läßt sich Hind mit Apache Longbow koppeln, was Multiplayer-Partien einen ganz besonderen Reiz verleiht. Vor allem direkte Duelle Apache gegen den Klotz-Hind sind äußerst spannend.

Fighting Falcon: Beschleunigung kostenlos

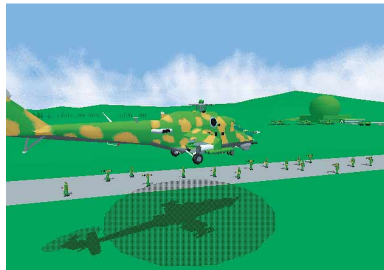
Auf unserer CD finden Sie unter PATCHES einen 3Dfx-Patch für F-16 Fighting Falcon. Besitzer der Originalfassung kommen so völlig umsonst in den Genuß der veredelten Grafik. Allerdings befindet sich das Update noch im Beta-Stadium; bei Verfügbarkeit reichen wir den finalen Patch selbstverständlich nach.

Der Veteran: Apache Longbow

Apache Longbow ist der direkte Vorgänger von Hind. Da die Linkmöglichkeit zu dem sowjetischen Kampf-Hubschrauber von vornherein geplant wurde, unterscheidet sich die Grafik-Engine nicht im geringsten. Drei Kampagnen auf Zypern, in Korea und am Persischen Golf bieten Stoff für Monate. Was man gegenüber Hind am meisten vermißt, sind die fröhlich herummarschierenden Soldatenverbände. Doch unter Einsamkeit leiden Sie deshalb in Apache Longbow noch lange nicht. Zahllose Objekte und selbständig operierende Einheiten beleben das Terrain. Sehr originell sind die Einzelmissionen, in denen sogar ein U-Boot auf Sie lauert.

Der Solide: F-16 Fighting Falcon

Das jüngste Mitglied in diesem Simulationstrio ist F-16 Fighting Falcon. Im Gegensatz zu den beiden Hubschrauber-Kollegen liegt das Hauptaugenmerk nicht auf dem Beherrschen der Flugphysik, sondern in der Kontrolle der unterschiedlichen Waffensysteme. Ohne genaue, im Handbuch gut dokumentierte Kenntnisse der Lantirn-FLIR-Zielerfassungen brauchen Sie sich nicht auf Feindflug zu wagen. Der Unterschied zur alten Version macht sich hier grafisch nicht ganz so deutlich bemerkbar wie bei den beiden Helikopter-Simulationen. Denn schon das Original war mit erheblich mehr Texturen ausgestattet, die nun allerdings zusätzlich sehr sauber gefiltert werden. Der Multiplayer-Modus rundet das Ganze ab, wobei eine Linkmöglichkeit zum geplanten Nachfolger (eine F-18 Simulation) bereits implementiert ist.



Zum Vergleich: Hier sehen Sie die ehemals groben Schatten des alten Hinds.

The Afghanistan-Campaign

Premiere im Front Line Fighter Pack feiert die Afghanistan-Kampagne für F-16 Fighting Falcon. Allerdings beeinflussen sich die einzelnen Missionen immer noch nicht untereinander, was ein wenig enttäuschend ist. Trotzdem gibt es genug zu tun. Selbst Experten werden an den Zusatz-Missionen eine Weile zu knabbern haben. MIC

Michael Schnelle



Starkes Pack

Na also, es geht doch. Gerade noch rechtzeitig, bevor der 3Dfx-Zug abgefahren ist, erwachen auch die englischen Digital-Designer aus ihrem Märchenschlaf. Spielerisch hatten es die Mannen aus London ja schon immer drauf, nur die Präsentation hinkte der Konkurrenz weit hinterher.

Hind und Apache Longbow sind auch im Zeitalter eines Longbow 2 immer noch erstklassig, und das etwas schwächere F-16 Fighting Falcon bekommt endlich sein Afghanistan-Szenario spendiert. Das Front-Line-Fighter-Set wird Sie sicherlich auf Monate hinaus beschäftigen. Schade, daß die Engländer nicht auch noch ihren Klassiker Tornado 3Dfx-veredelt haben. Apropos Veredelung: Beim nächsten Mal würden ein paar Effekte mehr auch nicht schaden. Wenn Sie Ihre Simulationssammlung vervollständigen wollen, sollten Sie zugreifen. Nur wegen des zusätzlichen F-16-Szenarios ist das Pack zum Vollpreis allerdings keinen Kauf wert.

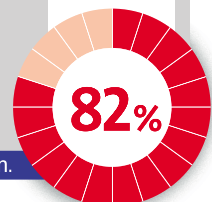
Front Line Fighters

Preis:	ca. 80 Mark	Hersteller:	Digital Integration
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
System:	DOS/Windows 95	Festplatte:	60 MByte

Hardware: 486 DX2/166, 16 MByte RAM, 3Dfx-Karte

Spiel:	Genre:	Einzelwertung
Hind	Simulation	Sehr Gut
Apache Longbow	Simulation	Gut
F-16 Fighting Falcon	Simulation	Gut
The Afghanistan-Campaign	Add-On	Gut

Den drei Spitzensimulationen hat die 3Dfx-Bearbeitung gut getan, spielerisch können sie ohnehin immer noch überzeugen. Als Grundlage für eine hochwertige Simulationssammlung ist Front Line Fighters damit bestens geeignet.



Ein Muß für alle, die das Trio noch nicht haben.

Spannungsloser Simpel-Simulator

Stealth Reaper 2020

Die übernächste Generation der Tarnkappenjäger ist hochtechnisiert wie ein Raumschiff – und fliegt sich bescheuert.



Durch diese »Taucherbrille« nimmt der Stealth-Reaper-Pilot die Umgebung wahr.

Der internationale Terrorismus hat im Jahr 2020 eine neue Stufe der Gewalt erreicht: Auf merkwürdige Art und Weise ist es den Extremisten gelungen, sich mit modernsten Waffensystemen einzudecken.

Da die zerrüttete UNO dem Treiben nichts entgegenzusetzen hat, ruhen die letzten Hoffnung der freien Welt auf dem Stealth Reaper. Tarnfähig und mit den allerneusten Verteidigungs- und Angriffsystemen ausgestattet ist der Jäger jedem anderen Flugzeug weit überlegen. Doch auch Ihre Gegner sind nicht schlecht ausgerüstet.

Michael Schnelle



Echt schlecht

Das kommt dabei heraus, wenn ein Hersteller von Nachtsichtgerät-Simulationen versucht, ein PC-Spiel zu schreiben: Von der ungeeigneten Helmsicht bis hin zum fehlenden Fluggefühl merkt man, daß hier keine Spiele-Profis am Werk waren. Ein paar zusätzliche Monate Entwicklungsarbeit wären bitter nötig gewesen. Wegen der schlechten Steuerung, der unspektakulären Grafik und des manchmal konfusen Missionsdesigns kann ich Stealth Reaper weder Action-Fans noch Simulations-Freunden empfehlen.

Fliegen mit der Taucherbrille

Obwohl das Spiel von einem Hersteller echter Militärsimulationen entwickelt wurde, ist das Programm sehr actionlastig ausgefallen. Zehn Einsätze sind zu bewältigen, dabei wechseln auch mal die Aufgaben während der Mission. So müssen Sie einmal erst unentdeckt Aufklärung fliegen, dann aber urplötzlich einen Großangriff abwehren. Durch die Allround-Bewaffnung sind Sie immer in der Lage, sowohl Boden- als auch Luftziele zu attackieren.

Das Geschehen verfolgen Sie durch das »Helmet Mounted Display« genannte Visier des Piloten, das Erinnerungen an eine Taucherbrille aufkommen läßt. Diese eingeengte Perspektive ist zum Spielen ziemlich ungeeignet, hat aber die praktische Eigenschaft, daß die Landschaft recht flott unter dem eigenen Jäger dahinflitzt. Da fallen auch das konturlose Gelände und die wenig detaillierten Einheiten kaum noch auf.

Kein Fluggefühl

Die Bedienung des Superjägers wurde auf ein Minimum beschränkt; nur eine Handvoll Tastaturbefehle stehen zur Verfügung. Leider erfüllen aber etwa die automatischen Abwehrsysteme des Stealth Reaper ihre Aufgabe nicht besonders gut: Schon in der ersten Mission lassen Ihnen die Gegnerhorden kaum eine Überlebenschance. Erschwert werden die Gefechte dadurch, daß mit nur einer Taste zum Zielwechseln auch das Erfassen des richtigen Kontrahenten zum Geduldsspiel wird. Insgesamt will wegen der fehlenden Schwerkrafteffekte und der oft nicht nachvollziehbaren Reaktionen des Jägers kein rechtes Fluggefühl aufkommen. Warum der Reaper außerdem trotz Tarnfähigkeit und Konturflug ständig vom gegnerischen Radar erfaßt wird, ist ebenso unverständlich wie die Tatsache, daß Treffer mit den hypermodernen Laserraketen reine Glückssache sind. MIC



Sie bekommen es meist mit futuristischen Gegnern wie dem Eurofighter zu tun.

Stealth Reaper 2020

Genre:	Action-Flugsimulation	Hersteller:	GT Interactive
Anspruch:	Fortgeschrittene	System:	MS-DOS
Sprache:	Englisch (Deutsch in V.)	Anleitung:	Englisch (Deutsch in V.)
Preis:	ca. 90 Mark	Festplatte:	ca. 85 MByte
Spieler:	Einer		

3D-Karten: ○ Direct 3D ○ 3Dfx ○ Power VR ○ Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 120 16 MByte RAM, 4fach CD	Pentium 166 32 MByte RAM, 8fach CD	Pentium 200 32 MByte RAM, 12fach CD

Grafik	Ausreichend
Sound	Ausreichend
Bedienung	Mangelhaft
Spieltiefe	Mangelhaft
Multiplayer	Nicht vorhanden



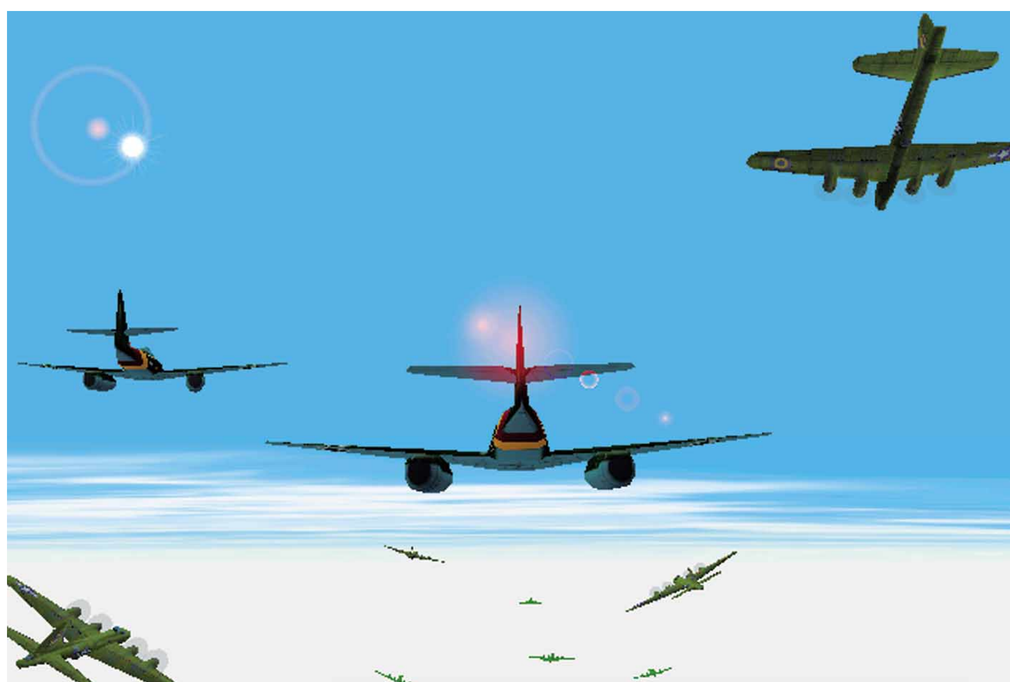
Fast unsteuerbarer Action-Flugsimulator.

Der Internet-Luftkrieger

Airwarrior 3

Grafisch runderneuert und mit ausgebautem Solo-Modus startet die Online-Kultsimulation zum dritten Mal in den Dogfight-Himmel.





Geheimwaffe im Anflug: Mit der Sturmvogel sprengen wir einen feindlichen Bomberverband über den Wolken.

Seit über zehn Jahren tobt ein Luftkrieg im Internet. Da attackiert eine Rotte Messerschmitts aus Nebraska einen japanischen Bomberverband, während eine einsame Avenger einen Flugzeugträger versenkt. Obwohl keine Seite Aussicht auf einen endgültigen Sieg hat, stürzen sich Abend für Abend Hunderte von Hobby-Piloten aus aller Welt in den virtuellen Dogfight. Airwarrior heißt der Dauerbrenner unter den Online-Spielen. Wurde Teil 1 noch als reine Multiplayer-Flugsimulation entworfen, vertreibt Interactive Magic nach dem zweiten Part auch Airwarrior 3 wieder für Einzelspieler. Im Gegensatz zur Online-Version, die Sie vom Hersteller Kesmai kostenlos downloaden können, enthält die Verkaufspackung über 450 Missionen und mehrere Kampagnen, die das Spiel auch für Offline-Flieger interessant machen sollen.



Die Lens-Flares sind zu schwach geraten.



Das Cockpit des Dreideckers erstrahlt in »prächtigen« 16 Farben.

Masse statt Klasse

Ob Sie als Ritter der Lüfte, über dem Europa und Pazifik des zweiten Weltkriegs oder im Korea-Konflikt in den Himmel steigen wollen: Mit über 30 Maschinen simuliert Airwarrior 3 vom Dreidecker des roten Barons bis hin zu den ersten Jets alles, was damals Rang und Leitwerk hatte. Dabei wird die Flugphysik überwiegend korrekt wiedergegeben, wenngleich sie sehr weit hinter dem Realismus eines Red Baron 2 zurückbleibt.

Die vier Szenarien enthalten neben historischen Missionen längere Kampagnen. Beispielsweise verteidigen Sie mit der Royal Airforce Großbritannien oder nehmen an Trägerschlachten im Pazifik teil. Doch das Programm bietet weder dynami-



Nach mehreren Salven in den Rumpf brennt die Ju-88 und schmiert gleich ab.

sche Feldzüge noch eine fesselnde Story. Vielmehr handelt es sich bei den Unternehmungen um eine lose Sammlung voneinander unabhängiger Aufträge, die mit Text-Briefings nur äußerst trocken präsentiert werden. Einzige Abwechslung ist die Einsatzplanung, die Sie nach einigen Beförderungen übernehmen dürfen.

Auch die Luftkämpfe sind offline nur wenig motivierend: Obwohl Kesmai die KI gegenüber dem Vorgänger verbessert hat, merkt man Airwarrior 3 seine Multiplayer-Ausrichtung noch immer an. Zwar fliegen die Computergegner komplizierte Ausweichmanöver, greifen aber fast nie das Flugzeug des Spielers an. So eignen sich die Trainingseinsätze kaum zur Vorbereitung auf die Netz-Kämpfe. Wer nach einigen siegreichen Missionen glaubt, für die Schlacht gegen menschliche Piloten gerüstet zu sein, wird online jedoch schnell eines besseren belehrt.

Pilot, MG-Schütze oder Chauffeur

Wichtigstes Feature von Airwarrior 3 ist nach wie vor der Internet-Modus. Über 200 Flieger tummeln sich zu Spitzenzeiten in einer Partie. In den zahlreichen Arenen wählt der Spieler aus historischen Szenarien und Fantasie-Kriegen. Meist handelt es sich um Inselwelten, in denen die Flugfelder dreier Parteien verteilt sind. Um das eigene Revier zu erweitern, nehmen Fallschirmtruppen die Basen der anderen Fraktionen ein. Ob Sie als Mitglied eines Jagdgeschwaders Eindringlinge abfangen, als Heckschütze in einer B-17 dienen oder einfach auf freie Jagd gehen, bleibt Ihnen überlassen. Geduldige Naturen schleichen auch mal im Jeep oder Panzer übers Feld, verteidigen per Flakpanzer Flugplätze oder karren im Truck Nachschub heran. Koordiniert wird das Ganze per Tastatur-Chat, was im Eifer des Gefechts oft ablenkt. Airwarrior 3 enthält deshalb erstmalig echten Sprechfunk: Bei schnellen Internet-Verbindungen kommunizieren Sie direkt über Mikrofon und Kopfhörer mit Ihrem Team.

Grafik von Gestern

Kesmai hat die Grafik zwar renoviert, aber trotz 3D-Karten-Unterstützung merkt man der Engine ihr Alter deutlich an: Weder die wenig detaillierten Flugzeuge noch die objektarme Landschaft mit ihren Pyramidenbergen sind Stand der Technik. Grobpixelige Cockpits mit oft nur 16 Farben erinnern an Oldies wie Aces of the Pacific. Trotzdem gibt sich Airwarrior 3Dfx, so der Name der deutschen Ausgabe, in Sachen Hardware nicht gerade bescheiden: 32 MByte RAM sollten es schon sein, um die bei Online-Dogfights tödlichen Ladezeiten zu vermeiden. RS



Die Focke-Wulf greift ein ganzes Bombergeschwader an.

Kostenlos online fliegen

Obwohl Airwarrior 3 schon in den Läden steht, befindet sich der Server (www.bigweek.com) noch im Beta-Stadium. Um ein Paßwort zu erhalten, genügt die Angabe Ihrer E-mail-Adresse. Nach Ende der Testphase werden die Gebühren für einen Airwarrior-Account beim Hersteller Kesmai voraussichtlich zehn Dollar (ca. 18 Mark) pro Monat betragen. Der Clou: Die Online-Version von Airwarrior 3 (ca. 22 MByte) können Sie kostenlos von der oben angegebenen Website downloaden.

Rüdiger Steidle



Multi-Kult und Solo-Frust

Airwarrior 3 begeistert und enttäuscht zugleich: Ohne motivierende Kampagnen und intelligente Computergegner ist der Einzelspieler-Part bestenfalls dazu geeignet, sich mit dem Flugverhalten der Maschinen vertraut zu machen. Nachwuchspiloten werden durch die schlecht aufgemachten Trainigseinsätze und die kryptischen Tastaturkommandos abgeschreckt.

Herausforderung für Online-Flugfans

Andererseits ist da der tolle Mehrspieler-Part: Nichts ist herausfordernder und spannender als ein Luftgefecht in der Online-Arena. Auch wenn sich im Vergleich zum Vorgänger zu wenig verändert hat: Wer über einen schnellen Internet-Zugang verfügt und ein Faible für Flugsimulationen hat, kommt an Airwarrior 3 (und einer gigantischen Telefonrechnung) nicht vorbei. Für Soloflieger gibt es bessere und vor allem viel schönere Alternativen.

Airwarrior 3

Genre:	Flugsimulation	Hersteller:	Interactive Magic
Anspruch:	Fortgeschrittene, Profis	System:	Windows 95
Sprache:	Englisch (Deutsch in V.)	Anleitung:	Englisch (Deutsch in V.)
Preis:	ca. 90 Mark	Festplatte:	60 oder 150 MByte

Spieler: Einer bis zwei (Modem), bis 275 (Internet)

3D-Karten: ● Direct 3D ○ 3Dfx ○ Power VR ○ Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 133 24 MByte RAM, 2fach CD DirectX 5.0	Pentium 166 32 MByte RAM, 4fach CD 3D-Karte, Internet-Zugang	Pentium 200 32 MByte RAM, 4fach CD 3D-Karte, Internet-Zugang

Kategorie	Wertung
Grafik	Mangelhaft
Sound	Befriedigend
Bedienung	Ausreichend
Spieltiefe	Gut
Multiplayer	Sehr gut



Nur für Internet-Piloten zu empfehlen.

Adventures

Martin Deppe



Totgesagte leben länger. Das alte Sprichwort gilt auch für Rollenspiele: Bethesdas **Battlespire** beweist, daß das noch unlängst vom Aussterben bedrohte Genre nicht nur statistiklastige Spiele mit Minimal-Grafiken hervorbringt. Statt dessen verbindet das 3D-Rollenspiel Spieltiefe mit spannenden Quests und rasanter Action, alles geschickt eingebettet in die mittelalterliche Fantasy-Welt Tamriel. Und es ist sogar wesentlich spielbarer als der bugverseuchte Quasi-Vorgänger **Daggerfall**.

Zur Zeit arbeiten zahlreiche Firmen fleißig an frischem Adventure- und Rollenspiel-Stoff. Wie weit **Final Fantasy 7**, **Baldurs Gate** und **Dark Project** sind, konnten Sie schon im Preview-Teil lesen. Sierra bastelt eifrig an **Quest for Glory 5** und **King's Quest 8**, auch **Wizardry 8** landet bald in den Händlerregalen. »Lord British« Richard Garriot bereitet sich derweil am Südpol (!) geistig auf **Ultima 9** vor. Die hohen Zahlen hinter den Titeln beweisen: Hier werden gute Spiele fortgesetzt – denn wer liefert schon acht Nachfolger zu einem Flop?



Adventure-Charts

Platz	Spiel	Genre	Test in	Wertung
1	Curse of Monkey Island	Adventure	1/98	92%
2	Tomb Raider 2	Action-Adventure	12/97	89%
3	Diablo	Rollenspiel	-	88%
4	Floyd	Adventure	12/97	86%
5	Fallout	Rollenspiel	12/97	85%
6	Lands of Lore 2	Rollenspiel	11/97	85%
7	Little Big Adventure 2	Action-Adventure	10/97	85%
8	Baphomets Fluch 2	Adventure	11/97	84%
9	Blade Runner	Adventure	1/98	82%
10	Toonstruck	Adventure	-	81%
11	Battlespire	Rollenspiel	NEU	78%
12	Dark Earth	Action-Adventure	10/97	78%
13	Leisure Suit Larry 7	Adventure	-	78%
14	Zork: Großinquisitor	Adventure	-	77%
15	Shannara	Adventure	-	77%
16	Rätsel des Master Lu	Adventure	-	77%
17	Space Bar	Adventure	10/97	76%
18	Journeyman Project 3	Adventure	2/98	75%
19	Last Express	Adventure	-	75%
20	Atlantis	Adventure	-	74%

Die 20 besten Adventures, Action-Adventures und Rollenspiele. Zusammengestellt von der Redaktion nach den GameStar-Wertungen.

Inhalt

Tests

Abenteuer in fremden Welten

Battlespire



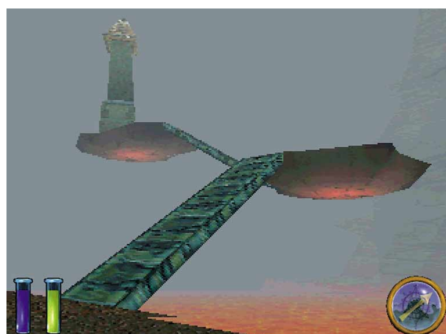
Die Elder Scrolls bekommen Nachwuchs: Statt tiefgründiger Endlos-Rollenspielkost ist diesmal munteres Monstermetzeln angesagt.

Battlespire – allein der Name flößt jungen Soldaten Angst und Schrecken ein. Die ferne Festung dient als Übungsschlachtfeld für die Armee der Fantasy-Welt Tamriel. Kaum sind Sie als jugendlicher Söldner in der gigantischen, frei fliegenden Anlage angekommen, da beginnt auch schon der Ärger. Statt eines Vorgesetzten erwarten Sie nur fiese Monster. Die Legionen eines haßerfüllten Fürsten der Daedra – der eigentlichen Bewohner der magischen Welt – haben Einzug gehalten. Ihre Aufgabe in dem actionlastigen Rollenspiel ist es, die fremde Sphäre vom fauligen Geruch des Unheils zu befreien und heil nach Tamriel zurückzukehren.

Battlespire ist ein Ableger der fehlerverseuchten Riesen-Rollenspiele Arena und Daggerfall. Der Neuling geht eigene Wege und spielt sich fast wie ein Konzentrat der großen Brüder. Sie laufen nicht tagelang durch die Wüste, um einen bestimmten Gegner zu finden – hier steht er hinter der nächsten Tür und haut Sie in Stücke.

Facts

- 7 Levels
- 25 Zaubersprüche
- 6 Rassen
- 18 Kampfberufe
- 23 Gegnertypen
- 8 Multiplayer-Rollenspieler



Die Flammenwelt von Havok Wellhood; in den Türmen finden Sie Scheusale oder Schätze.

Kampf unter dem Drachen

In Battlespire müssen Sie sieben riesige Levels überleben, die sich thematisch deutlich voneinander unterscheiden. Zu Beginn führt Ihr Weg durch verwinkelte Höhlen und Gänge, die gelegentlich





Der Spinnen-Mann verglüht – wie alle Gegner – in einer atmosphärischen Implosion und hinterläßt seine Waffen auf dem Boden.

auch größere Hallen mit Überraschungen wie einem gigantischen Drachenskelett bereithalten. Später finden Sie sich unter freiem Himmel in einem mittelalterlichen Dorf wieder, und zum Schluß erkunden Sie die Anhöhen von Havok Wellhood – riesige Plattformen über einem gewaltigen Lavasee. Während unter der Erde vor allem orkähnliche Kreaturen lauern, verprügeln Sie gegen Ende fliegende Hexenwesen oder kämpfen gegen Eis- und Feuerkrieger. Insgesamt haben Sie es mit 23 unterschiedlichen Gegnertypen zu tun, die allerdings nicht alle garstig sind: Mit einigen läßt sich im Gespräch ein friedliches Auskommen vereinbaren, manche helfen Ihnen sogar gegen andere Monster.



Freund oder Feind? Ein schlagkräftiger Rittersmann bewacht den Tempeleingang sowie ein Artefakt.

Düstere Geheimnisse

In jedem Level stehen Sie zu Beginn ohne die geringste Ahnung, was zu tun ist. Das erfahren Sie erst allmählich – jedes Gebiet hält eine Mini-Hintergrundgeschichte parat. Um hinter die düsteren Geheimnisse der Bewohner zu kommen, kitzeln Sie in Multiple-choice-Dialogen möglichst umfassende Informationen aus ihnen heraus. So erzählt eine hübsche Jungamazone von einer Fluchtmöglichkeit, und ein Weiser fabuliert von einem mysteriösen, magischen Stein. Gelegentlich treten auch Monster mit Ihnen in Kontakt und bitten um Gefälligkeiten. Meist sollen Sie bestimmte Gegenstände beschaffen, einen gefährlichen Helden niederringen oder einfache Maschinen bedienen, die weitere Teile der Karte erschließen. Nur gelegentlich knobeln Sie über echten Rätseln, dann allerdings stehen immer mehrere Lösungsmöglichkeiten bereit: Wenn Ihnen etwa in Gedichtform eine Frage gestellt wird, erraten Sie die Antwort entweder selbst oder murksen einen besonders hartnäckigen Ork ab, in dessen Monstergrube die Schriftrolle mit der Lösung liegt.

Do-it-yourself: Ihr Charakter

Ob Sie Battlespire als Krieger, Zauberer oder Dieb erkunden, bestimmen Sie in der Charakter-Generierung. Wer mag, strickt seine Spielfigur im Schnelldurchlauf und läßt sich vom Programm dabei weitgehend helfen. Sie wählen nur zwischen sechs Rassen wie flinken Wald-Elfen, schlagstarken Nordländern oder kampferprobten Bretonen, suchen sich den passenden von 18 Berufen wie Ritter, Mönch oder Zauberer aus und stehen dann auch schon dem ersten Unhold gegenüber. Wer sein alter Ego lieber vollständig selbst bestimmen möchte, vergräbt sich tiefer in die Menüs und bastelt statt der vorgegebenen Figuren einen individuellen Charakter. Dann geht das Programm



Die detaillierten Charakter-Werte bestimmen, ob Sie besser zum Langschwert, zur Axt oder zu Zaubersprüchen greifen.

Jörg Langer



Besser als die Hauptserie

Als 1996 Daggerfall rauskam, war ich zuerst begeistert: Zig Territorien, Wettereinflüsse, Gilden und Hunderte von Ortschaften schienen episches Rollenspiel zu garantieren. Fehlanzeige: Hohe Bugdichte, endlose Wanderungen und unendlich viele Zufallsquests statt echter Missionen nervten mich zu Tode.

Battlespire benutzt dieselbe Engine, das gleiche komplexe Fertigkeitensystem – und spielt sich doch ganz anders. An die Stelle uniformer Menschenmassen sind Einzelfiguren getreten, gigantische Höhlen ohne spielerischen Gehalt mußten abwechslungsreichen Levels weichen. Technisch wirkt Battlespire veraltet, neue Ideen sind rar und die Rollenspiel-Elemente treten häufig in den Hintergrund. Die Hauptsache aber stimmt: der Spielspaß!

Peter Steinlechner



Die Summe stimmt

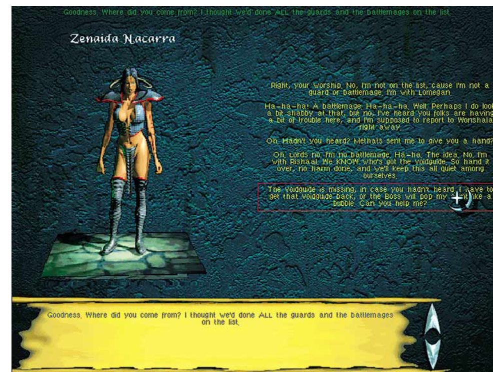
So gekonnt hat schon lange niemand mehr Actionelemente und Rollenspiel in ein Programm gepackt. Obwohl in Battlespire von der Grafik über die Steuerung bis zur Benutzerführung manche Details besser sein könnten, summieren sich die Einzelteile zu einem überzeugenden Ganzen. Das Hauptaugenmerk liegt klar auf Hau-Drauf-Monsterverprügeln, trotzdem stecken deutlich mehr Möglichkeiten im Programm als etwa in Hexen 2. Ich kann wild kämpfend durch die Gänge rennen und Scheusale abmurksen, oder ich lege einen eher ruhigen Gang ein und versuche, friedlich mit den garstigen Kreaturen auszukommen – was freilich nicht immer gelingt.

Glaubwürdige Welt

Vieles wirkt realistischer als in vergleichbaren Programmen: Wenn sich etwa ein sonst harmloses Biest mal überraschend standfest zeigt, finde ich dafür in seinen Überresten auch eine Erklärung in Form von besonders starken Waffen oder Rüstungsteilen. Trotz Detailmängeln und dem teilweise sehr happigen Schwierigkeitsgrad hat Battlespire viel zu bieten.



Im Rudel werden auch harmlose Gegner zur Bedrohung.



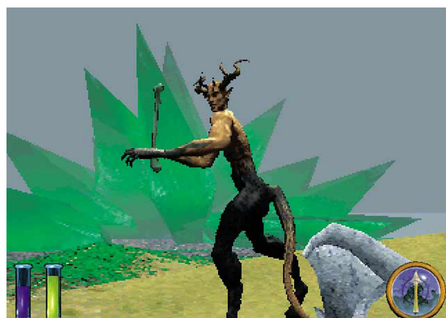
In Dialogen wählen Sie zwischen mehreren Antworten.

richtig ins Detail und läßt Sie Feinheiten wie die Schwimmfähigkeit oder Ihre bevorzugte Schwertlänge festlegen.

Waffentechnik und Magie

Ohne ordentliche Ausrüstung hat auch der stärkste Held keine Chance. Deshalb suchen Sie regelmäßig nach besseren Schwertern, Äxten und Panzern. Hin und wieder finden Sie sogar magische Ausrüstungsgegenstände; allerdings erklärt das Programm nicht, welche Eigenschaften ein »Sword of Sanguine Red Wisdom« Ihnen verleiht, oder ob es gar mit einem Fluch belegt ist. Hierzu müssen Sie erst langwierig zwischen mehreren Bildschirmen wechseln und mit unterschiedlichen Helden-Konfigurationen experimentieren.

Wer statt roher Waffengewalt lieber auf die Kraft der Magie setzt, findet in **Battlespire** ein Zaubersystem, wie es entfernt aus dem indirekten Vorgänger **Daggerfall** bekannt ist. Im sogenannten Spellmaker manipulieren Sie mit wenigen Mausklicks Sprüche wie »Rufe Monster«, »Feuerball« oder »Unsichtbarkeit«. Dann löst sich der Zauber sofort oder erst bei Feindkontakt aus, und Sie treffen einen ganz speziellen Gegner oder alle in unmittelbarer Umgebung.



Kampf vor den grünen Bergkristallen.

Weitgehend bugfrei

Spätestens seit **Daggerfall** genießt Bethesda einen zweifelhaften Ruf in Sachen Qualitätskontrolle. **Battlespire** überrascht in dieser Hinsicht angenehm: Beim Test kam es nur sehr selten zu Abstürzen. Wer regelmäßig den Spielstand sichert – was dank des deftigen Schwierigkeitsgrades ohnehin Pflicht ist – hat langfristig keinen Grund zum Ärgern. Die Grafik-Engine hat schon ein paar Jährchen auf dem Buckel. Obwohl alle Gegner als flache Bitmaps durch die Gewölbe marschieren, giert das Programm nach Prozessor-Power: Unter einem Pentium 133 läuft praktisch nichts. Selbst auf unserem Testgerät, einem Pentium 166, kam es immer wieder zu Ruckeleien. **Battlespire** unterstützt Mehrspieler-Partien mit bis zu acht Teilnehmern. Im Deathmatch treten Sie gegen menschliche Kontrahenten an, wahlweise spielen Sie mit Freunden zusammen die Handlung nach. Leider können Sie in diesem Modus nicht speichern, sondern müssen jeden Level direkt anwählen. PS



Hell lodernd greift dieser Heißsporn an – von ihm gibt's auch eine eisige Variante.

Battlespire

Genre:	Action-Rollenspiel	Hersteller:	Bethesda
Anspruch:	Fortgeschrittene, Profis	System:	DOS
Sprache:	Englisch	Anleitung:	Englisch
Preis:	ca. 100 Mark	Festplatte:	ca. 200 MByte
Spieler:	Einer bis acht (Netzwerk)		

3D-Karten: ○ Direct 3D ○ 3Dfx ○ Power VR ○ Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 133 16 MByte RAM, 4fach CD	Pentium 166 32 MByte RAM, 8fach CD	Pentium 200 32 MByte RAM, 16fach CD

Grafik	Befriedigend
Sound	Gut
Bedienung	Gut
Spieltiefe	Gut
Multiplayer	Befriedigend



Gutes Futter für kampfwütige Rollenspieler.

Abstieg im Sinne des Wortes

Descent to Undermountain

Die angestaubte Descent-Engine hat ein neues Aufgabengebiet: Aufräumen in der Unterwelt.



Die seltenen Rastgelegenheiten sind besonders gekennzeichnet.

Abteilung »Verspätungskünstler, auf die niemand mehr gewartet hat«: Seit Jahr und Tag war Rollenspiel-Fans ein Programm versprochen, das auf der Engine des ruhmreichen **Descent** aufbauen sollte. Nun ist **Descent to Undermountain** da und beweist gleich drei Dinge: Erstens ist die Descent-Grafik hoffnungslos veraltet. Zweitens war sie nie zur Darstellung von Personen gedacht, die in einem Rollenspiel nun mal vorkommen. Und drittens kann sich hinter einem großen Namen ziemlicher Schund verbergen.



Die Schattenkrieger setzen dem Spieler mächtig zu.



Gelegentlich schweben besiegte Gegner in der Luft.

Charakter-Tuning

Das Städtchen Waterdeep kämpft mit Fantasy-typischen Problemen. Riesige Dungeons und randalierende Monsterhorden verderben die Immobilienpreise. Es ist Ihre Aufgabe, hier Abhilfe zu schaffen. Zunächst wählen Sie aus den üblichen Kategorien Rasse und Beruf. Ein Krieger behilft sich mit roher Gewalt, wo Magier und Kleriker auf Fernwaffen setzen. Dann wird der Charakter mit schmukkem Porträt und klangvollem Namen ausgestattet, und es kann losgehen. Der Berater der Stadt erteilt Ihnen den ersten von vielen Aufträgen, die in der Regel darauf hinauslaufen, einen bestimmten Teil der Dungeons von Monstern zu säubern. Ist diese Arbeit getan, kehren Sie zu ihm zurück und hören sich die nächste Missionsbeschreibung an. In der Unterwelt öffnet sich daraufhin eine Tür zu einem neuen Bereich, und weiter geht's.

3D-Kämpfe

In den Dungeons machen Sie schnell Bekanntschaft mit den ersten Monstern. Bei den betont actionlastigen Kämpfen sind schnelle Reaktionen angesagt, wollen Sie nicht von den zahlreichen Gegnern filetiert werden. Glücklicherweise wird Ihr Charakter im Laufe des Spieles regelmäßig aufgewertet. Der zu Beginn etwas schlaffe Kämpfer reift mit der Zeit zum muskelbepackten Schwarzenegger-Klon. Aber auch die Stärke der Gegner nimmt zu. Schlägt sich der Held anfangs mit schwächlichen Kobolden und doofen Zombies herum, besteht das Bestiarium später aus fiesen Orks oder Drachen. HH

Heiko Häusler



Schwacher Ableger

Man nehme eine 3D-Engine mit gutem Namen, allerlei AD&D-Anleihen, und fertig ist der Spielehit. Leider ist es nicht so einfach. Die Descent-Engine ist sehr langsam, steinalt und für Fantasy denkbar ungeeignet, da sie wenig zur Darstellung von organischen Formen taugt. Entsprechend eckig kommen die Gegner daher. Auch auf große Spieltiefe muß man verzichten. Rätsel und Charakterentwicklung geben sich rudimentär. Der Descent-Ableger hat jedoch nicht nur Schattenseiten. Die einzelnen Aufträge sind gradlinig, die Levels recht interessant aufgebaut, der Schwierigkeitsgrad zieht allmählich an, ohne ins Unfaire abzugleiten. Für 3D-Karten-lose Computerbesitzer ist das Spiel eventuell einen prüfenden Blick wert.

Descent to Undermountain

Genre:	Rollenspiel	Hersteller:	Interplay
Anspruch:	Einsteiger, Fortgeschrittene	System:	DOS
Sprache:	Englisch (Deutsch in Vorb.)	Anleitung:	Englisch (Deutsch in Vorb.)
Preis:	ca. 100 Mark	Festplatte:	25, 75 oder 225 MByte
Spieler:	Einer		

3D-Karten: ○ Direct 3D ○ 3Dfx ○ Power VR ○ Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 90 16 MByte RAM, 4fach CD	Pentium 133 16 MByte RAM, 4fach CD	Pentium 200 16 MByte RAM, 4fach CD

Grafik	Ausreichend
Sound	Ausreichend
Bedienung	Ausreichend
Spieltiefe	Befriedigend
Multiplayer	Nicht vorhanden



Grafisch und inhaltlich schlichtes Rollenspiel.

Alte Schachtel auf Abwegen

Granny

Ein irrer Hase will die Weltherrschaft an sich reißen, doch eine noch verrücktere Oma stellt sich ihm in den Weg.

Auf der Abgefahrenheits-Skala schlägt **Granny** alles, was der Adventure-Markt bisher zu bieten hat. Und zwar inklusive LucasArts' zynischem **Sam'n Max**. Das beginnt mit den Hauptdarstellern, einer Chaos-Familie wie aus dem Bilderbuch: Die Mutter liegt den ganzen Tag in der Sonne. Der Vater vertreibt sich die Zeit in erster Linie mit ausuferndem Bierkonsum. Die drei Kinder sind verzogen, gewalttätig und zum Schreien doof. Trotzdem will die schrullige Oma ihre Lieben retten, nachdem sie von einem rachsüchtigen Hasen entführt wurden. Dieser Meister Lampe hat das wohl größte Aggressionspotential aller Vertreter seiner Gattung. Und das nicht ohne Grund, mußte er doch längere Zeit unter den Verrücktheiten der Chaos-Familie leiden. Bei **Granny** kommt kein Bildschirm ohne Gags aus. Da führen Eisenbahnschienen mitten durchs Wasch-Zimmer, und in der Badewanne hat sich eine waschechte Kuh breitgemacht – kurzum: Chaos allerorten.



Oma räumt ihre chaotische Küche auf.

Heiko Häusler



Reichlich bizarr

Bei Granny geht mir der »Gags statt Rätsel«-Ansatz zu weit. Etwa zwei Drittel aller Gegenstände dienen lediglich als Vorlage für (selten spaßige) Witze. Klickt man sie an, schlägt die Oma den Kopf dagegen oder konsumiert sie, wenn es sich um Alkohol oder Pillen jeglicher Art handelt. Danach torkelt sie noch ein wenig in der Gegend herum, und gebracht hat es nichts. Dazu kommt die Stimme der alten Dame: Es klingt, als würde eine 30jährige verzweifelt und erfolglos versuchen, wie eine gebrechliche Großmutter zu klingen.

Aber genug gemeckert, Granny hat auch gute Seiten. Die Render-Optik und der Sound sind in ihrer Schrägheit kaum zu überbieten. Gegen das eher biedere Äußere vieler Adventures bieten sie eine gelungene Abwechslung. Wer's (sehr) bizarr mag, sollte einen Blick auf Granny wagen.

Bizarre Optik, schräger Sound

Ähnlich wie bei **Floyd** sind alle Animationen von **Granny** komplett vorgerendert. Das hat den Nachteil, daß sich die Großmutter vor jeder Aktion zum Ausgangspunkt zurückbewegt. Dieses Problem wurde von den Entwicklern allerdings ganz gut aufgefangen – die Oma hat neben dem normalen Gehen auch noch einen Turboschritt drauf und beamt sich bisweilen schon mal einfach so an den Zielort. Optisch macht das Spiel den Eindruck, als hätten die Grafiker eine ernsthafte Aversion gegen gerade Linien. Alle Räume und Gegenstände scheinen um jeden Preis den Gesetzen von Geometrie und Schwerkraft trotzen zu wollen. Der Soundtrack steht der Optik in nichts nach – verschrobenere Klänge bietet kaum ein PC-Spiel. Wenn Sie mit der Maus in eine Ecke des Bildschirms fahren, erscheint das Inventar in Form des großmütterlichen BHs. Neben den oft grotesken Gegenständen werden hier auch alle gespeicherten Spielstände verwaltet. HH



Um die Kuh loszuwerden, muß Granny eine fiese Falle basteln.



Dieser Geheimraum trotzt der Schwerkraft.

Granny

Genre:	Adventure	Hersteller:	Telstar
Anspruch:	Einsteiger, Fortgeschrittene	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 100 Mark	Festplatte:	ca. 1 MByte
Spieler:	Einer		

3D-Karten: O Direct 3D O 3Dfx O Power VR O Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 90	Pentium 100	Pentium 133
16 MByte RAM, 4fach CD	16 MByte RAM, 4fach CD	32 MByte RAM, 4fach CD

Grafik	Gut
Sound	Befriedigend
Bedienung	Befriedigend
Spieltiefe	Ausreichend
Multiplayer	Nicht vorhanden



Abgefahrenes, aber gehaltarmes Adventure.

Echtzeit mal ganz anders

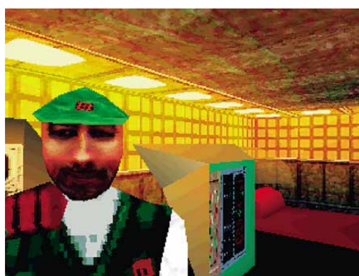
Sentient

Echte Interaktion mit zahlreichen Charakteren – Werbegag oder Wahrheit?



In Gesprächen basteln Sie möglichst sinnvolle Sätze zusammen.

Die Raumstation Icarus droht abzustürzen, ein fieser Terrorist versteckt sich an Bord, und eine mysteriöse Strahlenkrankheit macht der Crew zu schaffen: Beim 3D-Adventure **Sentient** von Psygnosis platzen Sie mitten ins Chaos. Um selbiges komplett zu machen, stürzt Ihr Shuttle beim Landeanflug ab. Innerhalb von nur zwei Minuten muß der Ausgang aus dem hermetisch abgeriegelten und verstrahlten Bereich gefunden werden.


Alle Personen sind sehr grob gepixelt.

Eine Crew mit Eigenleben

Bei den meisten Adventures ist die Handlung vorgegeben, alle Rätsel werden nach und nach abgearbeitet. Nicht so bei **Sentient**. Hier läuft das Geschehen in Echtzeit ab, und Rätsel entstehen durch die Handlung selbst. Die zirka 60 Charaktere stehen nicht, wie bei vielen Vertretern des Genres, auf der Stelle herum und warten geduldig darauf, vom Spieler ausgefragt zu werden. Vielmehr führen sie ein richtiges Eigenleben, gehen ihren Aufgaben nach, laufen in der Station umher und sprechen auch ohne Ihre Anwesenheit miteinander. Auf diese Art und Weise verbreiten sich viele Gerüchte.

Außerdem tauschen die anderen Crewmitglieder häufig ihre Meinungen über Sie aus. Wenn Sie beispielsweise einen Wächter beleidigen, haben Sie es sich dadurch höchstwahrscheinlich auch mit seinen Freunden verscherzt. Helfen Sie dagegen einem Verletzten, wird der sich möglicherweise erkenntlich zeigen und Sie mit wichtigen Informationen versorgen.


Endlose Korridore bestimmen das Bild auf der Station.

Komplexe Schwatzereien

Grafisch hinkt **Sentient** der Zeit hinterher. Grobpixelige Räume und Charaktere, perspektivische Verzerrungen, Fehler in der Kollisionsabfrage und eine (besonders im DOS-Modus) winzige Farbpalette trüben den Spielspaß. Dafür ist die Steuerung recht komplex. Gegenstände lassen sich nicht einfach nur benutzen, zu jedem Utensil gibt es spezielle Befehle. Auch in Gesprächen sind Sie nicht auf vorgefertigte Sätze angewiesen, sondern können Kommentare oder Fragen aus vielen Satzfragmenten zusammensetzten. HH

Heiko Häusler



Zuviel Smalltalk

Optisch ist Sentient überhaupt nicht gelungen. Schade eigentlich, denn unter der abstoßenden Schale steckt ein recht interessanter Kern. Die ganze Station scheint zu leben. Die zahlreichen Charaktere können nicht nur ausgefragt werden, sondern nehmen Ihnen gegenüber bald eine bestimmte, von Ihrem Auftreten abhängige Einstellung an.

Ein Großteil der Gespräche besteht jedoch leider aus allgemeingültigem Smalltalk. Auch Computer-Charaktere scheinen gerne übers Wetter – in diesem Fall die tropischen Temperaturen auf der Station – fachzusimpeln. Außerdem stimmt vieles, was die Crew-Mitglieder von sich geben, auch logisch nicht. Deshalb unterm Strich: Netter Ansatz – üble Ausführung.

Sentient

Genre:	3D-Adventure	Hersteller:	Psygnosis
Anspruch:	Fortgeschrittene, Profis	System:	DOS, Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 90 Mark	Festplatte:	4, 150 oder 380 MByte
Spieler:	Einer		

3D-Karten: ○ Direct 3D ○ 3Dfx ○ Power VR ○ Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 90 16 MByte RAM, 4fach CD	Pentium 133 16 MByte RAM, 4fach CD	Pentium 166 16 MByte RAM, 4fach CD

Grafik	Mangelhaft
Sound	Ausreichend
Bedienung	Befriedigend
Spieltiefe	Gut
Multiplayer	Nicht vorhanden



Laberlastiges Spiel mit Logik-Schwächen.



Belle Star – für kurze Zeit im Büßergewand.

Ultima Online Tagebuch

DER VIERTE MONAT

Auch in den letzten vier Wochen hat »Belle Star« in Britannia wieder haarsträubende Abenteuer erlebt.

Das virtuelle Britannia ist um zwei weitere Server gewachsen, wovon sich der atlantiknahe »Catskills« auch für europäische Spieler eignet. Die Flut der Updates reißt nicht ab, die jüngste Version brachte viele Magie-Änderungen und einen neuen Skill-Exponenten. Ultima-Figuren lernen jetzt anfangs schneller, später dafür erheblich langsamer. Die chaotischen Chat-Überlagerungen wurden etwas entschärft, weil sich die NPCs nun nicht mehr in jedes Gespräch einmischen. Völlig unerwünscht sind dagegen die Bugs, die sich mit dem ersten Patch jedes neuen Updates einschleichen. Der Tatsache, daß sich am »Tag X« wieder einmal die Monster nicht wie vorgesehen verhielten und die Wachen offenbar Aussetzer hatten, fiel denn auch Belle Star zum Opfer. Aber da der erste Tod in UO nur eine Art Feuertaufe ist, steht sie schon wieder mitten im prallen Leben...



Der Echsenmann hat die unfehlbare Bug-Magie auf seiner Seite. Er folgt Belle in die Stadt, wo das Schicksal seinen Lauf nimmt.

Belle Star's Diary

Reisefieber

Trinsic wird zunehmend voller. Ich wollte mich also nach Yew aufmachen, stattete mich mit allem Nötigen aus und deponierte mein Gold auf der Bank. Außerdem fertigte ich einen besonders guten Bogen und einen Vorrat an Pfeilen.

Ich hatte kaum die Stadt verlassen, da hörte ich im Gebüsch ein bedrohliches Rascheln. Es klang nicht menschlich, sondern wie ein Schlurfen und Scharren. Ein in die Richtung geschickter Pfeil konnte also zumindest nicht schaden. Da tauchte aus den Büschen auch schon knurrend ein Mongbat auf, eine groteske Mischung aus Fledermaus und Äffchen. Ich trennte mich von einigen weiteren Pfeilen und kam so zu meiner ersten Jagdbeute.

Reinkarnation

Meine nächste Begegnung sollte weniger triumphal enden. Als es zu dämmern begann, wollte ich ein Nachtlager errichten, warf meine Bettrolle auf eine Lichtung und begann, Feuerholz zu schlagen. Damit schreckte ich einen Echsenmann auf, der gleich mit dornenbewehrtem Schwanz drohend auf mich zukam. Nicht faul, vertauschte ich Beil mit Bogen und jagte ihm einen meiner gefiederten Freunde entgegen. Er war kaum beeindruckt, sondern versetzte mir mit scharfen Klauen einen furchterregenden Hieb. Meine Flucht wurde ein klassisches Rückzugsgefecht. Immer wieder schoß ich dem Unhold Pfeile zwischen die Schuppen. Das zeigte jedoch kaum Wirkung, und mehrmals traf er mich mit seinen langen, krallenbewehrten Armen.

Als ich die Stadttore auftauchen sah, dachte ich, der Alptraum hätte ein Ende – doch weit gefehlt! Vier Helfer konnten gegen den Echsenmann nichts ausrichten, und er blieb auf mich fixiert. Ich rannte in den Schutz der Mauern und rief laut nach den Wachen – nichts geschah! Also betrat ich die Stadt selbst und hoffte, der Spuk wäre vorbei. Doch das Monster verfolgte mich bis vor die Bank. Dort versetzte es mir einen letzten Hieb, daß mir schwarz vor Augen wurde. Als ich wieder zu mir kam, stand ich im Totenhemd da, und eine Schar von Leuten diskutierte eifrig die Ereignisse. Ich werde mir doch wohl tatkräftige Begleiter suchen müssen... CG

(wird fortgesetzt)



Ein neues Fenster gibt Tips im Spiel.

Zombieville

Makabres Abenteuer um untote Monster.

Zombies überfallen einen US-Militärstützpunkt, das Schicksal der Menschheit steht mal wieder auf dem Spiel. Im Action-Adventure **Zombieville** marschieren Sie als dickbäuchiger und schlecht gekleideter Schmierblatt-Reporter Matt Black durch gezeichnete Hintergründe und versuchen mit Diktiergerät und Pistole bewaffnet, der Bedrohung Herr zu werden. Alle paar Meter schiebt sich ein Zombie aus dem Erdreich, den Sie anfangs mit der einfachen Knarre, später auch mit stärkerem Kriegsgerät wie dem MG endgültig ins Jenseits befördern. PS

Verzweifelt kämpft Matt Block gegen Pixel-Zombies und wundert sich über sein grünes Blut in der deutschen Version.

Peter

Spielspaß-Schocker

Zombieville hat mir den Angstschweiß auf die Stirn getrieben – was weniger an den Untoten, sondern schlicht am Spiel selbst liegt. Alle paar Minuten beißt Matt Black ins Gras, selbst eine falsche Antwort reicht dafür schon aus. Rätsel sind Mangelware, hauptsächlich kämpft man mit der fummeligen Steuerung. Schade, daß Psygnosis kein gutes Adventure um die ordentlichen Videosequenzen gestrickt hat.

Genre:	Action-Adventure	Hersteller:	Psygnosis
Anspruch:	Profis	System:	DOS
Sprache:	Englisch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 100 Mark	Festplatte:	ca. 120 MByte
Spieler:	Einer		

3D-Karten: ○ Direct 3D ○ 3Dfx ○ Power VR ○ Rendition

Pentium 133	Pentium 150	Pentium 166
16 MByte RAM, 4fach CD	16 MByte RAM, 4fach CD	32 MByte RAM, 4fach CD

Grafik	Befriedigend
Sound	Befriedigend
Bedienung	Mangelhaft
Spieltiefe	Mangelhaft
Multiplayer	Nicht vorhanden

25% Spielspass

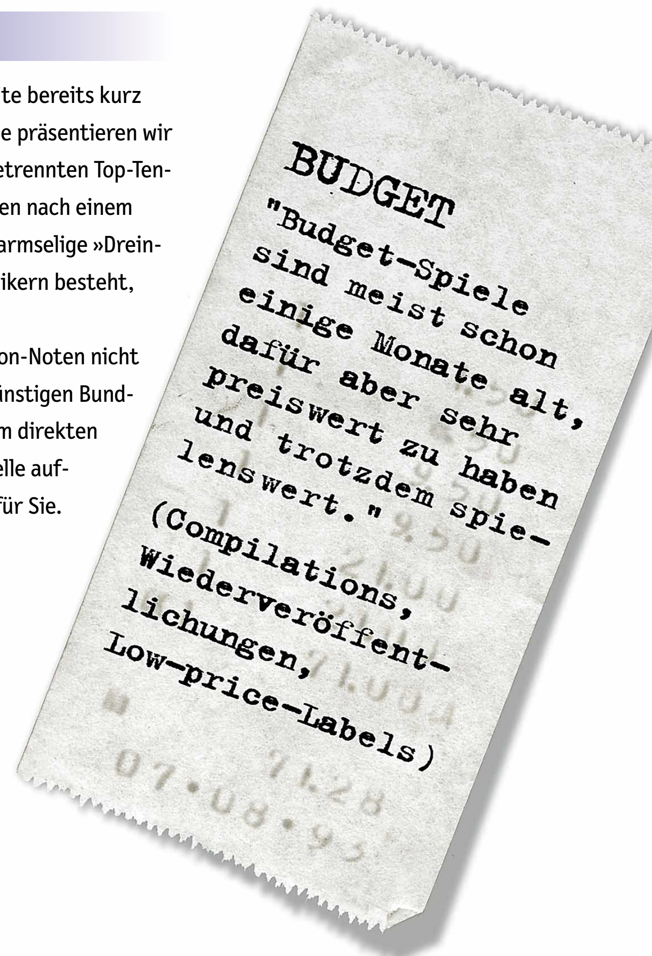
Action-Adventure jenseits der Schmerzgrenze.

Budget

Charles Glimm



Vermutlich ist Ihnen die Veränderung auf dieser Seite bereits kurz nach dem Umblättern aufgefallen: Ab dieser Ausgabe präsentieren wir Ihnen **Compilations** und **Budget-Einzeltitel** in getrennten Top-Ten-Charts. Von jeher haben wir ja die Spiele-Sammlungen nach einem leicht abgewandelten Prinzip bewertet. So können armselige »Dreingaben« ein Paket, das daneben aus sehr guten Klassikern besteht, nicht ungerechterweise nach unten ziehen.
Das bedeutet aber auch, daß Budget- mit Compilation-Noten nicht 1:1 vergleichbar sind. Und erklärt, warum sich die günstigen Bundles in den letzten Ausgaben zunehmend an die Spitze der Charts gesetzt haben – im direkten Vergleich haben's Einzelspiele schwer. Die logische Konsequenz ist, daß wir die Tabelle aufspalten. Das bringt mehr Überblick, mehr Klarheit – und damit noch mehr Nutzen für Sie.



Compilation-Charts

Platz	Spiel	Hersteller	Test in	Wertung
1	Gold Games 2	Topware	11/97	90%
2	Megapak 7	Koch Media	-	87%
3	Civilization 2/C&C	Virgin	1/98	86%
4	Megapak 8	Koch Media	12/97	84%
5	Extreme Velocity	Bomico	-	84%
6	3 Mega Games Simulations	Koch Media	NEU	83%
7	Megasixpak	Koch Media	10/97	83%
8	Zehn Adventures	Funsoft	-	83%
9	3 Mega Games Sciencef.	Koch Media	2/98	82%
10	Fighter Anthology	Electronic Arts	11/97	80%

Die 10 besten Compilations nach den GameStar-Wertungen.

Budget-Charts

Platz	Spiel	Genre	Test in	Wertung
1	Warcraft 2	Echtzeit-Strategie	NEU	84%
2	Wing Commander 4	Weltraumspiel	-	84%
3	Baphomets Fluch	Adventure	-	83%
4	Discworld 2	Adventure	12/97	83%
5	Magic Carpet 2	Actionspiel	-	83%
6	Eurofighter 2000	Flugsimulation	1/98	83%
7	Colonization	Strategie	-	82%
8	Toonstruck	Adventure	-	81%
9	Wing Commander 3	Weltraumspiel	10/97	80%
10	Lemmings 1-3	Denkspiel	-	79%

Die 10 besten Budget-Wiederveröffentlichungen nach den GameStar-Wertungen.

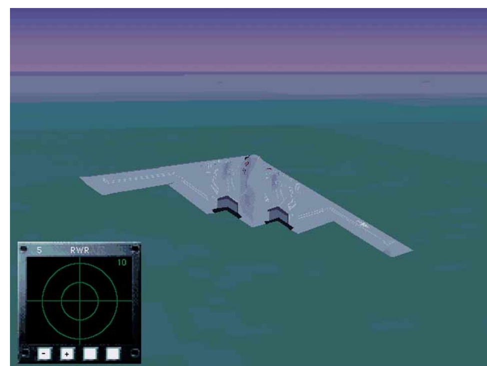
Inhalt

Tests

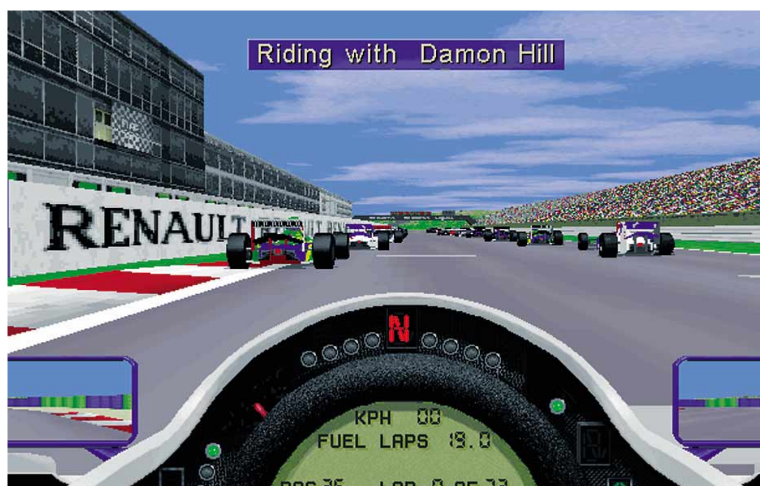
Renn-König Grand Prix 2 nebst Gefolge

3 Mega Games Simulations

Ein super Auto-Rennspiel und zwei gute Flugsimulationen ergeben eine gelungene Compilation.


ATF Gold: Nachtmissionen sorgen für Abwechslung.

Nach ihrer Sciencefiction-Compilation (siehe Test in GameStar 2/98) bundelt Koch das beste Rennspiel aller Zeiten mit zwei ordentlichen Flugsimulationen.



Grand Prix 2: Hill steht in der Startaufstellung ganz hinten. Das wird sich bald ändern ...

Grand Prix 2

Grand Prix 2 von Microprose ist in den GameStar-Charts auch fast zwei Jahre nach Erscheinen noch das Referenz-Rennspiel. Obwohl es inzwischen grafisch von den meisten Konkurrenten abgehängt wird, gibt es bis heute keine akkuratere Umsetzung der Formel-1-Fahrphysik. Details von Autos und Strecken entsprechen bis ins kleinste Detail der 94er Formel-1-Saison. Das Spiel ist also beileibe kein Action-Spektakel, sondern eine ernsthafte Simulation.Die Packung enthält leider nur die englische Version und das englischsprachige Manual.


EF 2000: Der Eurofighter auf dem Weg zum Einsatz.

ATF Gold

Die Flugsimulation ATF Gold von Jane's enthält sowohl Advanced Tactical Fighters als auch dessen Zusatz-CD NATO Fighters. Sie fliegen hochmoderne Kampfflugzeuge, die sich in Wirklichkeit oft noch in der Entwicklungsphase befinden. Neben drei Solospieler-Schauplätzen bietet die Simulation auch zahlreiche Multiplayer-Optionen. Koch liefert die deutsche Version aus, die Handbücher befinden sich leider nur auf der CD.

Eurofighter 2000

Ob sich der Eurofighter zu fliegen lohnt, dürfen Sie bei EF 2000 von DID selbst ausprobieren. Außerdem können Sie noch in 29 weitere moderne Kampfflugzeuge steigen. Alle 30 Maschinen wurden sehr realistisch umgesetzt und lassen sich in vorgefertigten oder per Zufallsgenerator erstellten Missionen einsetzen. Eurofighter 2000 purzelt in der englischen Version aus der Packung, die Handbücher wurden auf die CD gepreßt. HH

Heiko Häusler



Gute Mischung

Es ist schon erstaunlich, wenn sich in der extrem schnellebigen Computerspiele-Welt ein Programm fast zwei Jahre lang als Nummer eins eines Genres behaupten kann. Grand Prix 2 ist auch heute noch äußerst empfehlenswert. Wenn ich den Weltmeistertitel erringen will, muß ich allerdings sehr viel Zeit investieren.

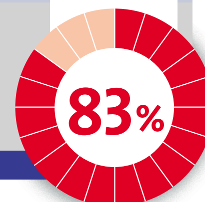
An den beiden anderen Titeln hat der Zahn der Zeit bereits genagt. Sie bieten zwar eine große Auswahl an Schauplätzen und Flugzeugen, können aber grafisch nicht mehr überzeugen. Dafür bieten beide Programme eine realistisch umgesetzte Flugphysik.

3 Mega Games Simulations

Preis:	ca. 80 Mark	Hersteller:	Koch Media
Sprache:	Deutsch/Englisch	Anleitung:	Deutsch/Englisch
System:	DOS/Windows 95	Festplatte:	ab 10 MByte
Hardware:	Pentium 100, 16 MByte RAM, 4fach CD		

Spiel:	Genre:	Einzelwertung
Grand Prix 2	Sport	Sehr Gut
ATF Gold	Simulation	Gut
EF 2000	Simulation	Gut

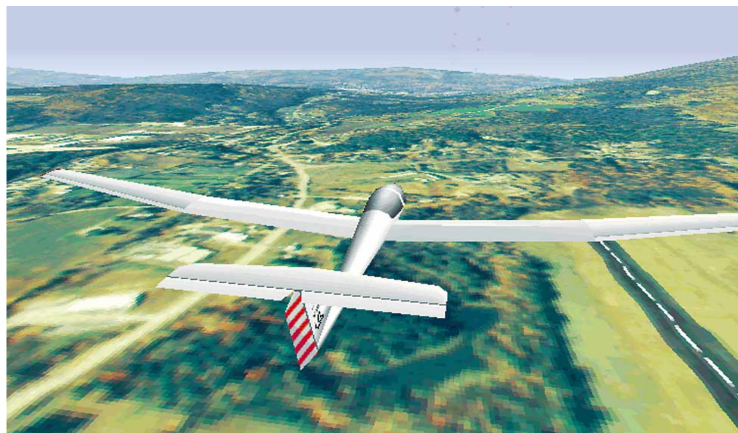
Zusammenfassung: Neben dem überragenden Grand Prix 2 (immer noch die beste Renn-Simulation) enthält die Packung zwei ordentliche Flugsimulationen, die jedoch auch schon in einigen anderen Compilations zu finden waren.



Formula One Grand Prix 2 und Zugabe.

Zweiter Streich der Großen Zehn

Big 10 Simulation & Action


Flight Unlimited: Ein Segelflugzeug ist nicht einfach zu beherrschen.

Das weiße Big-10-Paket bedient in erster Linie Simulations- und Actionfans.

Die Big-10-Serie von Koch Media bietet gegenüber der Megapak-Reihe die gleiche Zahl von weniger guten Spielen zum halben Preis. Neben Simulationen und Actionspielen enthält die zweite Ausgabe auch einige Sportprogramme.



FX Fighter: Die Kämpfer lassen sich präzise steuern.

Für Simulanten

Flight Unlimited widmet sich zivilen Segel- und Propellermaschinen. In einer idyllisch gelegenen Flugschule erlernen Sie kunstgerechte Loopings und ähnliche Figuren. Dafür steht Ihnen leider nur ein relativ kleines Gebiet zur Verfügung. Bei DIDs Flugsimulation Eurofighter 2000 wartet das zukünftige europäische Vorzeigeflugzeug auf Piloten. Missionen werden per Zufallsgenerator zusammengestellt. Der dritte Vetreter des Genres, Jet Fighter 2, ist fast acht Jahre alt und nach heutigen Gesichtspunkten schlichtweg Müll.

Zum Spocht

Beim grafisch schlichten Funracer Super Karts driften Sie mit tiefergelegten Renn-Karts durch enge Parcours. Besonders im Splitscreen-Modus kommt Freude auf, wenn Sie lästige Gegner rempelnd von der Strecke schieben. Verbotene Straßenrennen mit hochgerüsteten Motorrädern bilden den Hintergrund für die flotte Feuerstuhlhatz Cyclemania, die trotz ihrer Schwäche bei der Grafik noch einigen Spaß bereitet. Das veraltete Golf-Epos Jack Nicklaus Signature Edition und die schwächliche Streetball-Simulation Jammit komplettieren die Sportabteilung.

Action und mehr

FX-Fighter gehört zu den gelungeneren Prügelspielen. Freibewegliche Kamera und präzise Steuerung sorgen für adrenalinreichen Kampfspaß. Dafür gehört Absolute Zero zu den schlechtesten Spielen des Action-Genres. Der Kampf gegen böse Außerirdische ist grafisch und steuerungstechnisch ein totaler Reinfall. Ähnlich übel präsentiert sich auch Silent Steel. Im Verlauf dieses interaktiven Films dürfen Sie alle paar Sekunden eine von drei Möglichkeiten wählen.

Das Drumherum

Die Ausstattung der Compilation ist schwach. In Papierform gibt es nur sehr knappe Installationsanleitungen, und auch auf den CDs findet der Käufer höchstens kurze Readme-Dateien. HH

Heiko Häusler



Kaum Höhepunkte

Auf den sechs CDs befinden sich zehn Spiele. Um diese magische Zahl zu erreichen, wurde jedoch öfter in die Mottenkiste als ins Hit-Archiv gegriffen. Wenige Highlights sollen im Verbund mit einem niedrigen Preis die Käufer in Scharen anlocken. Einzig Simulationsfans finden zwei gute Vertreter Ihres Genres in der Packung. Wenn Sie aber zwei oder mehr der überdurchschnittlichen Spiele dieser Compilation schon immer Ihr Eigen nennen wollten, können Sie beim Preis von 50 Mark durchaus zugreifen.

Big 10

Preis: ca. 50 Mark — Hersteller: Koch Media
Sprache: Deutsch/Englisch — Anleitung: Deutsch
System: DOS — Festplatte: ab 1 MByte
Hardware: 486 DX/66, 8 MB RAM, 2fach CD

Spiel:	Genre:	Einzelwertung
EF 2000	Simulation	Gut
Flight Unlimited	Simulation	Gut
Super Karts	Sport	Befriedigend
FX-Fighter	Action	Befriedigend
Cyclemania	Sport	Ausreichend
Jack Nicklaus	Sport	Ausreichend
Jammit	Sport	Ausreichend
Jet Fighter II	Simulation	Ungenügend
Silent Steel	Adventure	Ungenügend
Absolute Zero	Action	Ungenügend

Zusammenfassung: Zwei gute und zwei befriedigende Programme wurden von Koch mit reichlich ollen Kamellen zum Zehnerpack aufgewertet.

70%

Ordentliches Paket trotz vieler Füller.

Warcraft 2

Die Orks gehören nicht zum Alteisen.



Menschliche Truppen attackieren einen feindlichen Turm.

Zusammen mit **Command & Conquer** ist **Warcraft 2** der Begründer des bis heute anhaltenden Echtzeitbooms. Sie befehligen wahlweise Menschen oder Orks. Bauten und Einheiten erfüllen auf beiden Seiten die gleichen Funktionen. Mit Hilfe Ihrer Arbeiter schürfen Sie Gold, fällen Holz und bauen mit den gewonnenen Ressourcen neue Gebäude. Die sind wiederum notwendig, um stärkere Einheiten herzustellen. Im Laufe der Zeit stehen Ihnen auch magiebegabte Truppen zur Verfügung. Auf beiden Seiten müssen Sie je 15 Missionen bestehen, um den Gegner zu besiegen. Die meisten Einsätze laufen nach dem gleichen Schema ab: Basis aufbauen und verteidigen – Kräfte sammeln – zuschlagen. Die Softprice-Variante von **Warcraft 2** enthält nur das Hauptprogramm, das Add-On **Dark Portal** wird leider nicht mitgeliefert. HH

Heiko Häusler

Einfach klassisch

Warcraft 2 ist auch heute noch besser als viele neue Echtzeitspiele. Die ausgewogenen Missionen und der ständig anziehende Schwierigkeitsgrad halten die Motivation lange aufrecht. Mir macht es jedenfalls immer noch viel Spaß. Einzig die reinen Kampfeinsätze ohne Basisbau zerren etwas an meinen Nerven.

Genre:	Strategie	Hersteller:	Softprice
Anspruch:	Einsteiger, Fortgeschrittene	System:	DOS
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 30 Mark	Festplatte:	ca. 20 MByte
Spieler:	Einer bis acht (Modem, Netzwerk)		
3D-Karten:	○ Direct 3D ○ 3Dfx ○ Power VR ○ Rendition		

486 DX/33 16 MByte RAM, 2fach CD	486 DX/66 16 MByte RAM, 2fach CD	Pentium 90 16 MByte RAM, 4fach CD

Grafik	Gut
Sound	Gut
Bedienung	Sehr gut
Spieltiefe	Gut
Multiplayer	Gut



Eines der besten Echtzeit-Strategiespiele.

Transport Tycoon

Es geht auch ohne Bundesbahn.



Wir kreieren eine ertragreiche Passagierschiff-Verbindung.

Das Aufbau-Strategiespiel Transport Tycoon gehört zu den Klassikern seines Genres. In einer isometrischen Perspektive bauen Sie Schienen, Schiffsrouten und Straßen. Sie verbinden zum Beispiel zwei Städte mit einen Schienenweg und erwerben eine Lok mit ein paar Waggons. Nachdem beide Bahnhöfe in den Fahrplan des Zuges aufgenommen sind, tuckert er los und beginnt mit dem Geldverdienen. Im Laufe der technischen Entwicklung müssen Dampfrösser durch Diesel- und später durch Elektroloks ersetzt werden. Neben Passagier- und Postverkehr zwischen den Städten steht die Industrie im Vordergrund. Rohstoffe werden zu verarbeitenden Fabriken geliefert, welche wiederum Fertigprodukte für die Städte herstellen. Bis zu sieben computergesteuerte Konkurrenten machen Ihnen die besten Frachtrouten streitig. Dem Aufbau-Spiel liegt ein umfangreicher Szenario-Editor bei. HH

Heiko Häusler

Einmal Tycoon sein

Transport Tycoon ist etwas in die Jahre gekommen, macht aber immer noch viel Spaß. Die Grafik sieht sogar für heutige Verhältnisse recht passabel aus. Eine umfangreiche Welt, Städtewachstum und Fortschritte bei Fahrzeugen und Industrie lassen für einige Wochen keine Langeweile aufkommen.

Genre:	Strategie	Hersteller:	Microprose Powerplus
Anspruch:	Einsteiger, Fortgeschrittene	System:	DOS
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 30 Mark	Festplatte:	ca. 5 MByte
Spieler:	Einer bis zwei (Modem, Netzwerk)		
3D-Karten:	○ Direct 3D ○ 3Dfx ○ Power VR ○ Rendition		

486 DX/33 4 MByte RAM, 2fach CD	Pentium 486 DX/66 8 MByte RAM, 4fach CD	486 DX/100 16 MByte RAM, 4fach CD

Grafik	Befriedigend
Sound	Befriedigend
Bedienung	Gut
Spieltiefe	Gut
Multiplayer	Befriedigend



Charmanter Handelsrouten-Wettstreit.

The Dig

Spannende Archäologie im Weltall.


Die Forscher entdecken die Lebenskristalle der Aliens.

Beim LucasArts-Adventure The Dig droht ein Komet mit Mutter Erde zu kollidieren. Ein Team von Astronauten soll per atomarer Sprengladung dessen Flugroute ändern. Doch dann nimmt der Komet samt verdutzter Astronauten-Schar Kurs auf einen fremden Planeten. Hier entdecken Sie als Commander Boston Low eine fremdartige Alien-Kultur. The Dig ist das wohl ernsthafteste Adventure der Monkey Island-Schöpfer – Nur hier und da schimmert in den Gesprächen ein kleiner Funken Ironie durch. Auch Rätsel und Geschichte sind Humorbereinigt, nichtsdestotrotz aber spannend bis zum Schluß. Der ist freilich viel zu schnell erreicht: Selbst einige Puzzle-Einlagen verlängern das Weltraum-Adventure auf kaum mehr als ein (spannendes) Wochenende. HH

Heiko Häusler

Gelungene Mission

Die düstere Atmosphäre der fremden Welt bei The Dig zieht mich unweigerlich in ihren Bann. Die pixelige VGA-Optik mag zwar verwöhnte Augen anno '98 abschrecken. Dafür überzeugen mich die hervorragend erzählte, filmreife Geschichte und der stimmungsvolle Soundtrack. Leider ist das Vergnügen relativ schnell vorbei – die Rätsel sind oft allzu gradlinig und offensichtlich.

Genre:	Adventure	Hersteller:	Funsoft Classics
Anspruch:	Einsteiger, Fortgeschrittene	System:	DOS
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 40 Mark	Festplatte:	ca. 1 MByte
Spieler:	Einer		
3D-Karten:	○ Direct 3D ○ 3Dfx ○ Power VR ○ Rendition		

486 DX/33 8 MByte RAM, 2fach CD	Pentium 486 DX/66 16 MByte RAM, 4fach CD	Pentium 90 16 MByte RAM, 4fach CD

Grafik	Befriedigend
Sound	Gut
Bedienung	Gut
Spieltiefe	Befriedigend
Multiplayer	Nicht vorhanden



Stimmungsvolles Weltraumabenteuer.

Vollgas

Ein cooler Biker rechnet ab.



Biker Ben stellt seinen Feinden eine hinterlistige Falle.

Ein echter Rocker läßt nicht mit sich spaßen. Und Polecats-Gangleader Ben schon gar nicht. Doch das hilft ihm wenig: Der bärbeißige Held des LucasArts-Adventures **Vollgas** wird hinterrücks niedergeschlagen. Angeleiert wurde dieser fiese Überfall vom schmierigen Geschäftsmann Ripburger. Der will Ben die Ermordung von Corley, dem letzten Hersteller von Motorrädern, in die Schuhe schieben. Ben ist nicht mehr zu halten, schwingt sich auf seine Corley-Maschine und eilt deren Hersteller zu Hilfe. Die Steuerung des interaktiven Road-Movies wurde dem Biker-Ambiente angepaßt. Neben Standardaktionen wie »Sprechen« und »Benutzen« verfügt Ben auch über eine »Treten-Funktion«, die er gerne und oft nutzt. Gelegentliche Action-Sequenzen lockern das Abenteuer auf. HH

Heiko Häusler

Ein kurzes, rauhes Vergnügen

Die Story von rauhbeinigen Rockern und gelackten Bösewichtern fesselt nicht nur Motorradfans. In Sachen Rätseldichte ist Vollgas aber das nach Loom schwächste LucasArts-Adventure. Für Einsteiger ist es empfehlenswert, Profis sollten sich auf ein kurzes, aber recht intensives Spielerlebnis einstellen.

Genre:	Adventure	Hersteller:	Funsoft Classics
Anspruch:	Einsteiger	System:	DOS
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 40 Mark	Festplatte:	ca. 2 MByte
Spieler:	Einer		

3D-Karten: ○ Direct 3D ○ 3Dfx ○ Power VR ○ Rendition

486 DX/33 4 MByte RAM, 2fach CD	486 DX/66 8 MByte RAM, 4fach CD	486 DX/100 16 MByte RAM, 4fach CD

Grafik	Befriedigend
Sound	Gut
Bedienung	Gut
Spieltiefe	Ausreichend
Multiplayer	Nicht vorhanden



Überaus cool, aber leider sehr kurz.

CD-Inhalt 3/98

Unter Windows 95 startet unser Menüprogramm »GameStarter« automatisch. Unter Windows 3.1 klicken Sie dazu doppelt auf »STARTER.EXE« im Hauptverzeichnis der CD.

15 spielbare Demos, Video-Specials zu Starcraft und Anno 1602 sowie die neuesten Treiber...

garantieren Spaß für einen ganzen Monat. Allen voran natürlich unsere Exklusiv-Demo F-22 Raptor, die mit toller Grafik und actionreichem Spielablauf begeistert. Aber nicht nur Flieger heben diesen Monat ab: Die Top-Demos Falcon 4.0, F1 Racing Simulation, Myth und Ubik sorgen für spannende Spiel-Stunden vor dem Monitor.

Ihr durchweg positives Feedback überzeugte uns, auch dieses Mal die aktuellsten 3D-Karten- und Soundtreiber zu veröffentlichen. Und die neueste Folge von GameStar-TV können Sie zusätzlich wieder in exzellenter MPEG-Qualität genießen. Unverzichtbare Tools wie ein Virenkiller, ein Wave-Editor und Profi-Grafikprogramme runden die Auswahl ab, die wir Ihnen hier präsentieren.

Demos

Airwarrior 3 .... \Demos\Airwar\Airwar.exe
Andretti Racing........ \Demos\Andretti\Andretti.exe
Armored Fist 2........ \Demos\Fist2\Fist2.exe
Balls of Steel........ \Demos\Balls\Balls.exe
F-22 Raptor........ \Demos\Raptor\Setup.exe
F1 Racing Simulation (Direct3D- und 3Dfx-Version)........
.... \Demos\F1racin\Demos\German\F1_d3dv5.exe bzw. F1voo.exe
Falcon 4.0........ \Demos\Falcon\Setup.exe
Final Liberation .... \Demos\Final\Final.exe
Flying Saucer .... \Demos\Saucer\Setup.exe
Genocide .... \Demos\Genocide\Genocide.exe
Myth........ \Demos\Myth\Install.bat
NCAA Football 98........ \Demos\Ncaa\Ncaa98.exe
Ubik........ \Ubikger\Setup.exe
Ultimate Race Pro........ \Demos\Ultimate\Demour.exe

Programme

1 & 1 T-Online Software........ \Diverses\Tonline\Setup.exe
ACDSee.... \Diverses\Acdsee\Win95\Acdsee3222.exe bzw. \Win31\Acdsee1621.exe
Control Bar .... \Diverses\Control\Install.exe
Cool Edit........ \Diverses\Cooledit\Cooledit.exe
DirectX 5........ \Diverses\Directx5\Dx5ger.exe
GameStar-Benchmark .... \Diverses\Idgbench\Setup.exe
GameStar-MCI Check........ \Diverses\Mcicheck\Mcicheck.exe
Hyper Snap .... \Diverses\Hyper\Setup.exe
MS Active Movie........ \Diverses\Actmovie\Deamov4ie.exe
MS Indeo Video .... \Diverses\Vid4win\Install.exe
Paint Shop Pro........ \Diverses\Paint\Win95\Psp412\Psp414.exe bzw.
.... \Win31\Psp311\Psp311.exe
Rock Race .... \Diverses\Rockrace\Setup.exe
Sci Tech Display Doctor........ \Diverses\Sdd60a\Sdd60a.exe
Slowdown .... \Diverses\Slowdown\Slowdown.exe
Thunderbyte Anti Virus ... \Diverses\Tbav\Win95\Setup.exe bzw. \Win31\Setup.exe
WinZip .... \Diverses\Winzip\Win95\Wzip32d.exe bzw \Win31\Wzip16d.exe

Videos

GameStar-TV Folge 006 .... \Videos\Gstv_iv1.avi bzw. Gstv_mp1.mpg
Special: Anno 1602 .... \Videos\Vs_1602a.avi
Special: Starcraft........ \Videos\Vs_Star1.avi
Battlezone .... \Videos\V_battle.avi

Patches

Age of Empires 1.01 .... \Patch\Age\Age.exe
Descent to Undermountain 1.1........ \Patch\Descent*.*
F-16 (Interactive Magic/DI) 3Dfx........ \Patch\F16*.*
FIFA 98 1.1 .... \Patch\Fifa*.*
Final Liberation .... \Patch\Final\Final.exe
Heavy Gear 1.1........ \Patch\Heavy\Heavy.exe
Hellfire Cheat .... \Patch\Hellfire*.*
Lands of Lore 3Dfx .... \Patch\Lands*.*
Longbow 2 Riva 128........ \Patch\Longbow2*.*
Lords of Magic 1.2........ \Patch\Lords\Lomv12.exe
Men in Black........ \Patch\Mib\Mib.exe
Red Baron 2 1.02 .... \Patch\Baron2\Baron2.exe
Starfleet Academy 3D-Audio .... \Patch\Academy*.*
Steel Panthers 1.1 .... \Patch\Steel2\Sp2updat.exe
Tomb Raider 2 .... \Patch\Raider*.*
Touring Car Championship .... \Patch\Toca\Toca.exe
Virtua Fighter 2 Direct3D........ \Patch\Virtua*.*
Wing Commander Prophecy Cheat .... \Patch\Wing*.*
Zork Großinquisitor 1.1........ \Patch\Zork\Zgipat.exe bzw. Zlinkpat.exe

Treiber

ATI Xpert@Play .... \Treiber\Xpert\W95-2278.exe
ATI Xpert@Work........ \Treiber\Xpert\W95-2278.exe
Creative Labs Graphics Blaster Exxtreme .... \Treiber\Exxtreme*.*
Creative Labs Soundblaster 16/AWE 32/AWE 64..... \Treiber\Soundbl\Sbw95up.exe
Diamond Fire GL 1000 Pro .... \Treiber\Fire\W951Kp-3.exe
Diamond Viper V330 AGP........ \Treiber\Viperagp\Vp0015a.exe
Diamond Viper V330 PCI........ \Treiber\Viperpci\Vp0015p.exe
Elsa Victory Erazor........ \Treiber\Erazor*.*
Elsa Winner 2000/Office .... \Treiber\Winner*.*
Ensoniq Audio PCI........ \Treiber\Audiopci\Apiwiz95.exe
Ensoniq Soundscape Elite .... \Treiber\Soundsca\Ssiwiz95.exe
Ensoniq Soundscape Vivo .... \Treiber\Soundsca\Ssiwiz95.exe
Hercules Dynamite 3D/GL .... \Treiber\Dynamite\Disk1\Setup.exe
Terratec EWS 64 XL .... \Treiber\Ews64*.*
Terratec Maestro 16/96 .... \Treiber\Maestro\M1696w95.exe
Videologic Apocalypse 3Dx........ \Treiber\Apoc3dx\A3dx410.exe
Videologic Apocalypse 5D .... \Treiber\Apoc5d\A5d410.exe

Exklusiv-Demo

▶F-22 Raptor

Simulation | Windows 95
Pentium 100 | 16 MByte RAM
Festpl.: 19 MByte

Nur GameStar-Leser heben diesen Monat mit Novalogics Vorzeige-Flieger F-22 Raptor ab. Die tolle Action-Simulation des amerikanischen Wunderjägers garantiert heiße Dogfights und spannende Bodenangriffe. Patrouillieren Sie in unserer Exklusiv-Demomission ein Sperrgebiet, und schützen Sie Harrier-Senkrechtstarter vor der Bedrohung durch feindliche MiGs. Am besten eignen sich dazu die AMRAAM-Raketen, die im Menüpunkt »Loadout« gewählt werden. Nach dem Start bringt der Autopilot die



Gleich ist auch der letzte Feind besiegt.


Ein heißes Luftgefecht zwischen einer F-22 und einer MIG in unserer Exklusivdemo.

Maschine zum ersten Wegpunkt, wo das AWACS-Aufklärungsflugzeug weitere Anweisungen erteilt. Gehen Sie auf Abfangkurs, sobald eine Feindmaschine (roter Punkt) auf dem Radardisplay rechts oben erscheint. Wenn die Anzeige »SHOOT« aufleuchtet, ist Ihr Jäger in Waffenreichweite und feuerbereit. Ihr Wingman unterstützt Sie auf Befehl beim Angriff. Wir wünschen gute Jagd!

Besonderer Bonus

Nur Ihnen als GameStar-Leser steht mit der Demo Novalogics Internet-Arena Novaworld bis zum 3. März offen, wo Sie kostenlos gegen 100 andere Piloten zum Dogfight antreten können. Vielleicht treffen Sie ja auf die Piloten Schnelle und Steidle ...

Pfeiltasten: ...... Nase hoch, runter; rechts, links rollen
6 bis 0: .... Schubkontrolle
G: .... Fahrwerk
A: .... Autopilot
TAB: .... Ziel wählen
1-4: .... Waffen wählen
Leertaste: .... Waffe abfeuern
F/C: .... Leuchtkörper/Düppel
W: .... Wingman-Kommandos
#: .... Komplette Tastaturbelegung

Spielbare Demos

▶Airwarrior 3

Simulation | Windows 95
Pentium 90 | 16 MByte RAM
Festpl.: 34 MByte

Airwarrior kehrt im dritten Teil mit Einzelspieler-Modus und 3D-beschleunigter Grafik zurück. Nehmen Sie per Instant-Action in einer japanischen Zero Platz, oder eskortieren Sie im zweiten Weltkrieg US-Torpedo-Bomber. Die Demo unterstützt 3D-Beschleunigerkarten.

Maus oder Joystick: .... Nase hoch, runter; .... links, rechts rollen
Knopf 1, rechte Maustaste: .... Feuern
C/V: .... Schub geben/zurücknehmen

▶Andretti Racing

Rennspiel | Windows 95
Pentium 133 | 16 MByte RAM
Festpl.: 22 MByte

Ein zufällig ausgewählter Indycar-Wagen steht zur Testfahrt auf zwei Strecken bereit. Während sich der Bridgeport-Rundkurs eher an Einsteiger wendet, werden bei King's Beach auch Profis gefordert. Mit Setup-Einstellungen wie Reifenwahl und Spoilerwinkel können Sie den Wagen optimal auf die Strecke abstimmen. Die Demo unterstützt 3D-Beschleunigerkarten.

Achtung: Voreingestellt ist Joystick-Steuerung. Die Tastatur wird im Menüpunkt »Setup«/»Optionen« gewählt.

Pfeiltasten: .... Rechts, links
A/Z: .... Beschleunigen/abbremsen
W/Q: .... Hochschalten/runterschalten

▶Armored Fist 2

Simulation | MS-DOS
Pentium 90 | 8 MByte RAM
Festpl.: 16 MByte

In einem M1A2-Abrams-Panzer walzen Sie über plastische Voxel-Schlachtfelder. Mit Ihrem Platoon üben Sie den Einsatz kombinierter Waffen bei einem Angriff auf eine Basis im Südwesten, die von feindlichen Panzerverbänden verteidigt wird. Am besten läßt sich das aus der Fahrerposition bewältigen, Sie können aber auch selbst das Geschütz übernehmen. Zur Unterstützung lassen sich auch Artillerie und Kampfhubschrauber einsetzen.

Pfeiltasten: .... Vorwärts, rückwärts, rechts, links
Eingabetaste: .... Ziel erfassen
Leertaste: .... Kanone abfeuern
ROLLEN: .... Artillerieunterstützung anfordern

DRUCK: ....Luftunterstützung anfordern
F4: ....Taktische Karte
F5: ....Fahrerposition
F7: ....Schützenposition

▶Balls of Steel

Sport	Windows 95
Pentium 90	16 MByte RAM
	Festpl.: 17 MByte

Der Darkside-Tisch steht in der Demo des spaßigen Action-Flippers Balls of Steel bereit. In Bonusspielen jagen Sie mit der Kugel gemeine Aliens und evakuieren Zivilisten von einer Raumstation. Nach 60 Versuchen müssen Sie die Demo de- und wieder installieren.

Linke SHIFT: ....Linker Flipper
Rechte SHIFT: ....Rechter Flipper
Eingabetaste: ....Kugel abschießen
Leertaste: ....Rütteln

▶F-1 Racing Simulation

Rennspiel	Windows 95
Pentium 120	16 MByte RAM
	Festpl.: 0 MByte

Mit einem GameStar für besonderen Realismus ausgezeichnet, bringt F-1 Racing Sim echte Formel-1-Atmosphäre ins Haus. Fahren Sie das Rennen von Monza in Michael Schumachers rotem Ferrari nach, und zeigen Sie es den anderen Teams. Im Optionsmenü läßt sich der Schwierigkeitsgrad und die Steuerung Ihren Wünschen anpassen. Nachdem das Programm per Slideshow die zahlreichen Setup-Möglichkeiten vorgeführt hat, geht es mit einem Klick auf »O. K.« direkt auf die Strecke, wo Sie von der Pole-Position aus gegen zwölf weitere Fahrer antreten. Die Demo unterstützt 3D-Beschleunigerkarten.

Pfeiltasten: ....Links, rechts
A/Y: ....Beschleunigen/abbremsen
Leertaste/STRG: ....Hochschalten/runterschalten
F1: ....Komplette Tastaturbelegung
F2: ....Blickwinkel umschalten
F3: ....Rennleiter-Kamera

F-1 Racing Simulation



Fahren Sie Schumis roten Ferrari auf dem Monza-Kurs.

▶Falcon 4.0

Simulation	Windows 95
Pentium 133	32 MByte RAM
	Festpl.: 19 oder 51 MByte

Das neueste Spiel der bekannten Falcon-Serie hebt sich durch die realistische Gefechtsumgebung und das akkurate Flugverhalten der Maschinen hervor, das dem eigenen Können angepaßt werden kann. Im Instant-Action-Modus geht es in einem

Falcon 4.0


Der stählerne Falke fliegt majestätisch über photorealistischer Dfx-Landschaft.

Abfangmanöver gegen MiGs und Bomber oder auf eine Anti-Panzer-Mission. Für jedes zerstörte Ziel gibt es Punkte. Der Flieger läßt sich nur per Joystick steuern; in Einzelfällen kann es zu Problemen mit der Tastatureingabe kommen. Beachten Sie auch die ausführliche Anleitung in der Datei »Readme.doc« im Spielverzeichnis. Die Demo unterstützt 3Dfx-Beschleunigerkarten (kein Voodoo Rush), stellt aber leider trotzdem noch enorme Hardware-Anforderungen. Da hilft nur das Runterschalten der Details.

Joystick: ....Nase hoch, runter; links, rechts rollen
ß/´: ....Schub erhöhen/verringern
F1/F2: ....Radarmodi Luft/Boden durchschalten
./-: ....Nächstes, vorheriges Ziel (einfache Radarmodi)
Eingabetaste: ....Luft-Luft-Waffen durchschalten
Rücktaste: ....Luft-Boden-Waffen durchschalten
Leertaste: ....Feuern
Y/X: ....Leuchtkörper/Düppel

▶Final Liberation

Taktikspiel	Windows 95
Pentium 90	16 MByte RAM
	Festpl.: 17 MByte

Spannende Taktik-Gefechte erwarten Sie vor dem Hintergrund der Warhammer-40K-Serie. Als Kommandeur der Space Marines haben Sie im Tutorial den Auftrag, die Stadt Hothgar von Orks zu befreien. Nach Beenden der Aufstellungsphase zieht man die Einheiten mit der Maus. Jedem Truppentyp stehen pro Runde eine bestimmte Anzahl von Bewegungspunkten zum Ziehen und Feuern zur Verfügung, in beliebiger Reihenfolge. Das grüne Icon im Bedienungsfeld rechts unten schaltet die Anzeige von Bewegungs- bzw. Feuerradius an.

Linke Maustaste auf Einheit: ....Einheit auswählen
Rechte Maustaste auf Einheit: ...Informationen aufrufen
Linke Maustaste auf Karte: ....Einheit bewegen
Linke Maustaste auf Feind: ....Einheit angreifen
Neben aktive Einheit rechtsklicken: ..Einheit ausrichten

▶Flying Saucer

Weltraumspiel	Windows 95
Pentium 100	16 MByte RAM
	Festpl.: 75 MByte

In Flying Saucer steuern Sie eine der berüchtigten fliegenden Untertassen. Die ausführlich kommentierte Trainingsmission über der geheimnisvollen Area 51 dient als Einführung in die komplexe Steuerung des Raumschiffs. In einem zweiten Auftrag retten Sie per Beamstrahl einen gefangenen Diplomaten der Außerirdischen aus einer Militärbasis. Eine Datenbank klärt über Ufo-Sichtungen und Regierungsverschwörungen auf. Die Demo unterstützt 3D-Beschleunigerkarten.

Pfeiltasten: ....Blickrichtung ändern
ALT und Pfeiltasten: ....Höhe ändern
SHIFT und Pfeiltasten: ....Seitwärts bewegen
A/Y: ....Schub vergrößern/verringern
Z: ....Ziel erfassen
Leertaste: ....Feuern
0: ....Transfervorgang einleiten

Flying Saucer


Eine fliegende Untertasse über der Area-51.

▶Genocide

Action	Windows 95
Pentium 90	16 MByte RAM
	Festpl.: 11 MByte

Beim 2D-Actionspiel Genocide kämpfen Sie sich durch einen düsteren Trainingslevel, gespickt mit Monstern, Fallen und Geheimgängen. Die Tastatur dient zur Steuerung der Spielfigur, gezielt wird mit der Maus.

Pfeiltasten: ....Hoch (springen), runter (benutzen), ...links, rechts
Linke Maustaste: ....Feuern

▶Myth

Echtzeit-Strategie	Windows 95
Pentium 133	16 MByte RAM
	Festpl.: 37 MByte

Lernen Sie im Tutorial des Fantasy-Taktikspiels Myth, Ihre Einheiten in Echtzeit durch die dreidimensionale, realistische Spielumgebung zu führen. Jede Aufgabe wird gründlich erklärt. Auf dem Programm stehen die verschiedenen Truppentypen, ebenso wie Kämpfe und Formationen. Die Demo unterstützt 3Dfx-Beschleunigerkarten.

Linke Maustaste auf Einheit: ....Einheit auswählen
Linke Maustaste auf Karte: ....Einheit bewegen
Linke Maustaste auf Feind: ....Feind angreifen

Myth



Das Myth-Tutorial führt Sie ausführlich in die Fantasy-Kriegskunst ein.

▶NCAA Football 98

Sport	Windows 95
Pentium 90	16 MByte RAM
	Festpl.: 20 MByte

Ein Match der Tennessee Volunteers gegen die Nebraska Cornhuskers bietet Gelegenheit, den amerikanischen Nationalsport Football kennenzulernen. Sie steuern nicht nur die Spieler eines Teams, sondern bestimmen auch die Taktiken und Spielzüge für Ihre Mannschaft.

Pfeiltasten: ....Vorwärts, rückwärts, links, rechts
ALT und Pfeiltaste: ......Spieler/Anspielstation wählen
Zweimal STRG und Pfeiltaste: ....Paß werfen

▶Ubik

Taktikspiel	Windows 95
Pentium 133	16 MByte RAM
	Festpl.: 35 MByte

Echtzeit-Taktik im feinen 3D-Gewand erwartet Sie bei Ubik. In der düsteren Zukunftswelt mit Megakonzernen, Replikanten und Psi-Kräften leiten Sie ein Söldnerteam. Die Demo enthält einen Teil des ersten Auftrags: Informieren Sie sich im Zimmer am Ende des Flurs über Ihren Einsatz. Sobald Sie Ihr Team am Computer zusammengestellt haben (im Raum nebenan), dringt es in eine unterirdische Basis ein und muß sich gegen die Sicherheitskräfte durchsetzen.

Ubik



Unser Söldnerteam betritt eine Festung.

Linke Maustaste: ....Spielfigur bewegen
Linke Maustaste, Doppelklick: ...Gegenstand benutzen
Linke Maustaste über Feind: ....Feind angreifen
Rechte Maustaste: ....Aktionsmenü aufrufen
Leertaste: ....Geeignete Perspektive wählen
1 bis 5: ....Agenten auswählen
6: ....Alle Agenten anwählen

▶Ultimate Race Pro

Rennspiel	Windows 95
Pentium 133	16 MByte RAM
	Festpl.: 46 MByte

Das fast perfekte Fahrgefühl von Ultimate Race sorgt für tolle Powerslides und spannende Positionskämpfe. Die beiden Test-Flitzer lassen sich auf den persönlichen Fahrstil mit Automatik oder manueller Schaltung, Bodenhaftung und Beschleunigung abstimmen. Wer auch im höchsten der drei Schwierigkeitsgrade mithalten will, benutzt in Kurven zum schnelleren Wenden die Handbremse.

Pfeiltasten: ....Bremsen, links, rechts
SHIFT/STRG: ....Beschleunigen/Handbremse
Q/W: ....Hochschalten/runterschalten

Patches

Eine genaue Beschreibung der Patches finden Sie auf der CD unter »Updates«.

- Age of Empires 1.01
- Descent to Undermountain 1.1
- F-16 3Dfx
- FIFA Road to Worldcup 98 1.1
- Final Liberation 1.01
- Heavy Gear 1.1
- Hellfire Cheat
- Lands of Lore 3Dfx
- Longbow Riva 128
- Lords of Magic 1.2
- Men in Black
- Red Baron 2 1.002
- Starfleet Academy 3D-Audio
- Steel Panthers 2 1.1
- Tomb Raider 2
- Touring Car Championship
- Virtua Fighter Direct3D
- Wing Commander Prophecy Cheat
- Zork Großinquisitor

Treiber

Wir präsentieren Ihnen die allerneuesten Treiber für die wichtigsten Grafik- und Soundkarten. Eine genaue Beschreibung finden Sie im CD-Menü unter »Treiber«.

Grafikkartentreiber
- ATI Xpert@Play
- ATI Xpert@Work
- Creative Labs Graphics Blaster Exxtreme
- Diamond Fire GL 1000 Pro
- Diamond Viper V330 AGP
- Diamond Viper V330 PCI
- Elsa Victory Erazor
- Elsa Winner 2000/Office
- Hercules Dynamite 3D/GL
- OpenGL für Power VR
- OpenGL für Riva 128
- Videologic Apocalypse 3DX
- Videologic Apocalypse 5D

Soundkartentreiber
- Creative Labs Soundblaster 16/AWE 32/AWE 64
- Ensoniq Audio PCI
- Ensoniq Soundscape Elite
- Ensoniq Soundscape Vivo
- Terratec EWS 64 XL
- Terratec Soundsystem Maestro 16/96

Programme

Bei einigen Programmen handelt es sich um Shareware, die Sie nach einiger Zeit registrieren lassen müssen. Lesen Sie dazu auch die »Readme«-Dateien in den entsprechenden Programm-Ordnern.

▶ACDSee

Ein universeller Grafikbetrachter in zwei Versionen für Windows 3.1 und 95.

▶Active Movie

Mit dem Microsoft-Video-Treiber für Windows 95 können Sie auch unsere neuen MPEG-Videos genießen.

▶Control Bar

Ein nützliches Windows-95-Kommandocenter von unserem Leser Armin Hornung.

▶Cool Edit 96

Shareware-Programm zum Editieren von Samples und Wave-Dateien, das auch Profiansprüchen genügt.

▶DirectX 5

Die Runtime-Version der neuesten Auflage von Microsofts Spieleschnittstelle Direct X.

▶GameStar Benchmark

Sowohl ein Direct3D-Bechmark für Windows als auch ein Testprogramm für MS-DOS sind enthalten. Damit können Sie die Geschwindigkeit Ihrer 3D-Grafikkarte bis aufs Zehntel Frame ausleuchten.



Gamestar TV, Folge 6: Micks Karrierewechsel vom Gummihuhn-Tester zum Sonnenbrillen-Model sorgt für Chaos.

▶GameStar MCI-Check

Der MCI-Check entfernt zuverlässig alte MPEG-Treiber vom System. Lesen Sie dazu auch die Anleitung auf der Heft-CD.

▶Hypersnap DX

Programm zum Anfertigen von Screenshots von Windows-95-Spielen. Funktioniert auch mit DirectX- und 3Dfx-Software.

▶Paint Shop Pro 4.1

Das bewährte Universal-Tool für Grafikbearbeitung und zum Selbermalen.

▶Rock Race

Unser Leser Oliver Restorf sandte uns ein witziges Rennspiel und einen Flipper.

▶SciTech Display Doctor 6.0a

Das Allround-Werkzeug für Grafikkarte und Monitor in einer neuen Version. Ob es ein VESA-Treiber sein soll oder ein Performancetest, der Display Doctor bietet das richtige Programm für alle Grafikfragen. Jetzt mit VESA-3.0-Unterstützung.

▶SlowDown

Einfach zu bedienende Softwarebremse für Windows 95 von Robert A. Hanne.

▶T-Online Zugangssoftware

Die T-Online-Zugangssoftware von 1&1 inklusive der Internet-Browser MS Internet Explorer und Netscape Navigator sowie Freistunden.

▶Thunder Byte Anti Virus

Der aktuellste Virenkiller der Thunderbyte-Profis in einer Version für Windows 95 und einer für DOS/Windows 3.1.

▶Video for Windows

VfW-Treiber für Windows 95 und 3.1. Besitzer von Windows 3.1 müssen diese Treiber installieren, um unsere Videos zu genießen.

▶WinZip 6.2

Der Windows-Packer schlechthin in einer 16- und einer 32-Bit-Version. Beachten Sie bitte dazu das Readme-File im Installations-Verzeichnis.

Videos

▶GameStar TV 03/98

Folge 006: Der Mick stirbt nie
Manchmal kommen sie wieder: Welches schreckliche Geheimnis verbirgt sich hinter Micks Sonnenbrille?

▶Special: Anno 1602

Anno 1602



Das Video-Special zu unserem Titel-Thema Anno 1602.

▶Special: Starcraft

Starcraft



Martin und Jörg schlagen eine Starcraft-Schlacht.

▶Battlezone

Schicken Sie uns Ihre Programme!

Haben Sie ein spannendes Computerspiel oder ein nützliches Tool programmiert? Schlummert in Ihnen ein Bill Gates oder Sid Meier? Dann schicken Sie Ihr Programm doch an den GameStar (Adresse siehe Impressum)! Wir veröffentlichen jeden Monat Top-Leser-software auf unserer CD. Auch Ihre selbstkreierten Szenarien für aktuelle Spiele nehmen wir gerne an.

Die ganze Welt der PC-Spiele

GameStar

Zum Raustrennen und Abheften

Tips & Tricks Inhalt 3/98

Beide Kampagnen durchgespielt

Balance of Power

Die Draco zerstören

Heavy Gear

Lösung bis zum Showdown

Fallout

Alle Missionen gelöst

War Wind 2

3/98

Tips & Tricks in dieser Ausgabe:

Lesen Sie auf der nächsten Seite: bis zu 1000 Mark Belohnung!

Tips&Tricks-Index aller bisherigen Ausgaben

Spieletitel Ausgabe Art (L Lösung, T Taktiken, K Kurztips, C Cheats) Seite

Tips & Tricks: Bis zu 1.000 Mark Belohnung!

Wir freuen uns über jeden Leserbeitrag für unsere Tips&Tricks-Seiten. Vom kleinen Cheat oder Kurztip bis hin zur mehrseitigen Komplettlösung eines aktuellen Spielehits ist uns alles willkommen. Für aufwendige Lösungen mit Screenshots, Karten oder anderem Material landen bei Veröffentlichung bis zu 1.000 Mark auf Ihrem Bankkonto.

Damit wir Ihre Einsendung verwenden können, müssen Sie vier Spielregeln beachten:

- Der Beitrag muß von Ihnen stammen.
- Die Lösung darf nur unserem Verlag vorliegen. Bei größeren Texten geben wir Ihnen Bescheid, ob wir sie veröffentlichen können.
- Schicken Sie uns größere Beiträge bitte auf Diskette(n). Speichern Sie Texte möglichst im Word- oder ASCII-Format (»MS-DOS-Text«), und legen Sie einen Ausdruck des Textes bei. Bilder und Karten sind uns als GIF-, TIF- oder PCX-Dateien willkommen.
- Senden Sie Ihr Werk an:

IDG Entertainment Verlag
Redaktion GameStar
Tips & Tricks
Brabanter Str. 4
80805 München

oder an:

tips@gamestar.de

Abe's Oddysee

So können Sie sich in dem ungewöhnlichen Adventure alle Zwischensequenzen angucken: Halten Sie im Hauptmenü die »Shift«-Taste, und drücken Sie mit den Pfeiltasten nach oben, links, rechts, links, rechts, links, rechts und unten. Um sofort alle Levels betreten zu können, halten Sie ebenfalls im Hauptmenü die »Shift«-Taste und drücken auf den Pfeiltasten nach unten, rechts, links, rechts, links, rechts, links und oben.

Age of Empires



Age of Empires: Atomschlag in der Steinzeit.

TIP 1: Christof Autengruber aus Waldkirchen schickte uns noch weitere Cheats zu Microsofts Strategieknaller. Wir haben nochmal alle bisher eingegangen Codes zusammengefaßt. Sie aktivieren die Cheats, indem Sie »Return« drücken, den Text eingeben und mit »Return« bestätigen.

Cheat	Wirkung
BIG BERTHA	Schwere Katapulte schießen weiter und stärker
JACK BE NIMBLE	Katapult feuert Arbeiter und Kühe ab
ICBM	Ballisten bekommen eine Reichweite von 100
HOYOHOYO	Priester sind extrem schnell und haben 600 Lebenspunkte
BLACK RIDER	Ein berittener Bogenschütze mutiert zum schwarzen Reiter (60 Lebenspunkte, 8 Angriffspunkte). Nach seinem Tod wird er sogar zum schweren Katapult
COINAGE	1.000 Gold
PEPPERONI PIZZA	1.000 Nahrung
QUARRY	1.000 Steine
WOODSTOCK	1.000 Holz
KILLx	Beseitigt den Spieler mit der Startnummer x
DIEDIEDIE	Vernichtet alle gegnerischen Einheiten und Gebäude
HOME RUN	Szenario erfolgreich beenden
HARI KARI	Vernichtet alle eigenen Einheiten und Gebäude
REVEAL MAP	Landkarte aufdecken
NO FOG	Fog of War deaktivieren
MEDUSA	Dorfbewohner werden zu Medusen
PHOTON MAN	Fighter mit Laserkanone
E=MC2 TROOPER	Besserer »PHOTON MAN« mit 300 Angriffspunkten, 88 Reichweite. Feuert allerdings sehr langsam.
GAIA	Alle Tiere steuern, aber nicht mehr die Menschen
FLYING DUTCHMAN	Juggernaut-Schiffe werden zu fliegenden Holländern
STEROIDS	Bauten sind sofort fertig
BIGDADDY	Auto mit Raketenwerfer

TIP 2: Aus Mönchengladbach schrieb uns Markus Lupprian, der eine spaßige Funktion im Multiplayer-Modus gefunden hat: Wenn Sie hier in der Partie chatten (mit »Return«) und eine Zahl von 1 bis 25 abschicken, ertönt beim Mitspieler ein launiger oder nützlicher Kommentar. Markus hat es sogar geschafft, mit Spruch 18 den beteiligten Computergegner loszuwerden!

Zahl	Spruch
1	Ja
2	Nein
3	Ich brauche was zu essen.
4	Gib mal einer das Holz rüber.
5	Ein bißchen Gold bitte.
6	Hey, ich brauche ein paar Steine.
7	Häh?
8	Oh, das hat sich aber gelohnt.
9	Juhu!
10	Hey, ich bin in deinem Dorf!
11	Ha, ha, ha, (hust)!
12	Schließ dich mir an!
13	Von wegen!
14	Fang' endlich an!
15	Wer ist hier der Größte, hä?
16	Auf zum Angriff!
17	Ho, ho, ho, ho!
18	Ich bin schwach, bitte tue mir nichts.
19	Ha, ha, ha, ha, ha, ha!
20	Okay, ich bin erst mal zufrieden.
21	Hey, nicht schlecht, dein Dorf !
22	Das geht entschieden zu weit!
23	Verschwinde!
24	Verdammt!
25	Oh, yeah!

Alarmstufe Rot

TIP 1: Fassen Sie zehn bis 15 Grenadiere zu einer Gruppe zusammen. Die Einheiten greifen nun einen Punkt in Reichweite an (»Strg« gedrückt halten). Wenn die Soldaten zum Wurf ausholen, klicken Sie auf ein feindliches Gebäude auf der Karte – die Granaten schlagen dann dort ein. Dieser Trick erfordert etwas Übung, aber auf diese Weise können Sie die Feindbasis aus sicherer Entfernung attackieren.

TIP 2: Beim Gruppieren von Einheiten kann es vorkommen, daß die langsamen Truppen genauso schnell fahren wie die schnelleren (z. B. Landungsschiffe und Zerstörer). Dazu müssen Sie der Gruppe mit »Strg« eine Nummer zuweisen und die angewählten Einheiten zu einem entfernten Punkt auf der Karte schicken.

TIP 3: Wer's noch nicht weiß: Im Add-on Gegenangriff ist eine versteckte Ameisen-Kampagne enthalten. Um sie zu aktivieren, hält man die »Shift«-Taste gedrückt und klickt im Hauptmenü auf den Lautsprecher oben rechts.

TIP 4: Wenn Sie das Technologiezentrum verkaufen, können Sie trotzdem noch die entsprechenden Truppentypen (Mammut-Panzer, Atomwaffen) bauen.

TIP 5: In der Datei »Rules.ini« im Alarmstufe-Rot-Verzeichnis auf Ihrer Festplatte lassen sich die Werte für die Einheiten und Gebäude ändern. Öffnen Sie die Datei mit einem Texteditor (Windows-Notepad), und kopieren Sie beispielsweise den Panzerungswert (Armor) des schweren Panzers auf die Artillerie-Einheit. Erstellen Sie vorher eine Sicherungskopie der Datei!

Balls of Steel

Mit den folgenden Cheats werden Sie bei GT Interactives Flippern zum Pinball Wizzard. Drücken Sie einfach die »Druck«-Taste, und tippen Sie den Cheat ein. Einige funktionieren nur bei den angegebenen Tischen.

Cheat	Wirkung
FREAKSHOW	Extraball
TRIPLETS	Dreierball
WARP CORE	Powerball
GRAND CANYON	Blocker ein/aus
MORLOCK	Erhöht die Zeit
PITCHFORK	Addiert die Punkte
BUCKET	Lädt Kickbacks auf
COUCH POTATO	Video-Modus ein
T-MINUS x	Aktiviert einzelne Ziele (x = 1 bis 8)
NERF GUN	Darkside: Super Cannon
POPCORN	Darkside/Mutation: Super-Pops aktiviert
ROACH MOTEL	Darkside: Crawler Attack

GATEKEEPER	Duke: Alle Keys
MEAT MARKET	Duke: Pickups
ROAD RAGE	Firestorm: Car Chase
DRY	Barbarian: Earth Mode
COOL	Barbarian: Air mode
HOT	Barbarian: Fire mode
WET	Barbarian: Water mode
YORICK	Barbarian: Portal mode
NEW YORK	Barbarian: Citadel
TOADSTOOL	Mutation: Toxic Spores

Bleifuss Rally

Thomas Kirchhof aus Nöda sandte uns diese Cheats zu Virgins beliebter Rally-Raserei, die im Hauptmenü eingegeben werden müssen.

Cheat	Wirkung
TRAMO	Alle Strecken
CARBO	Bonuswagen
LEALL	Alle Ligen

Civilization 2

Auch beim beliebten Strategiespiel Civilization 2 gibt's einen Cheat. Um ihn zu aktivieren, drückt man »Strg« und »K«. Mit der Tastenkombination »Shift« und »F1« erscheint eine Auswahlliste mit allen Einheiten des Spiels und drei Spezialtruppen.

Command & Conquer

TIP 1: Für alle, die den Klassiker erst kürzlich erworben haben: Wenn Sie C&C mit der Befehlszeile »c&c funpark« starten, stehen Dinosaurier-Krieger in einer Urzeit-Welt bereit.
TIP 2: Man verkauft eine Verteidigungsanlage (etwa Geschützturm) und drückt dann schnell »S«, um den Vorgang aufzuhalten. Auf diese Weise kann man billig eine schlagkräftige Armee aufbauen (bis Version 1.20).
TIP 3: Mit den aus Tip 2 gewonnenen Fußtruppen ist es möglich, seine Finanzen zu sanieren. Dazu baut man eine u-förmige Mauer aus Sandsäcken und stellt die Infanterie in die Mitte. Jetzt klickt man den Verkaufs-Button und bewegt das Dollarzeichen von den Sandsäcken hin zu den Einheiten. Kurz bevor das Symbol aufhört sich zu drehen, klickt man mit der linken Maustaste und freut sich über das Geld.
TIP 4: Vehikel lassen sich in der Reparaturwerkstatt zum halben Preis verkaufen. So kann man aus angeschlagenen Panzern noch etwas Geld machen, anstatt sie teuer zu reparieren.
TIP 5: Warum warten, bis der Gegner angreift? Lassen Sie Ihre Artillerie oder Raketenwerfer per »Strg«-Taste Sperrfeuer schießen, so daß anrückende Einheiten beschädigt werden.
TIP 6: Um einen Transporthubschrauber unbeschadet durch die gegnerische Verteidigung zu fliegen, greifen Sie zuvor mit Kampfhelikoptern die feindlichen Flaks an. Da der Computer immer die Einheit angreift, die zuerst in Reichweite kommt, besteht eine gute Chance, daß der wertvolle Transporter nicht beschossen wird.

Croc

TIP 1: Das Actionspiel Croc hat ein paar Geheimräume, die in die Irre führen können. Wenn Sie mal nicht mehr vorankommen: Kehren Sie um, und machen Sie woanders weiter – meist löst sich das Problem von selbst.
TIP 2: Beseitigen Sie erst alle Gegner und Fallen, um dann die Bonus-Diamanten einzusammeln – sonst klaut Ihnen ein Gegner die Edelsteine. Achten Sie aber darauf, immer einen Diamanten dabei zu haben, andernfalls kommen Sie bei gegnerischen Berührungen sofort ums Leben.
TIP 3: Wechseln Sie mit den »A«- und »O«-Tasten zwischen zwei leicht unterschiedlichen Blickwinkeln, um Fehlsprünge zu vermeiden.
TIP 4: Bei den Endgegnern müssen Sie die individuellen Schwächen herausfinden. Den ersten, eine aufgeblasene Ente, müssen Sie angreifen, wenn sie wippt. Den Marienkäfer nur dann, wenn er nach Atem ringt. Anschließend hüpfen Sie auf seinen Bauch und machen den Doppelhopser.
TIP 5: Gelegentlich können Sie auf der Suche nach Schätzen auch in Brunnen springen, in denen die rosa Drachen hausen – schlimmstenfalls ist dort nur einer der rosa Wackelpuddings.

Dark Reign

Diesen Tip zu Activisions Echtzeitspiel Dark Reign sandte uns Dennis Ewald zu: Ziehen Sie Ihre Einheiten so weit von einer im Bau befindlichen feindlichen Montagefabrik zurück, daß das



Dark Reign: So blockiert man die feindliche Montagefabrik.

Gebäude im Fog of War verschwindet. Dann markiert man ein Fahrzeug und schickt es direkt zur Baustelle. Die Einheit wird nicht auf die Fabrik schießen, sondern hineinfahren und darin stehenbleiben. Wenn die Montagefabrik fertiggestellt ist, wird Ihr Vehikel auf die frisch gebauten Feindfahrzeuge feuern. Da der Gegner in seiner eigenen Fabrik nicht herumballert, kann Ihre Einheit alle neuen Kämpfer des Feindes gefahrlos zerstören.

Descent to Undermountain

TIP 1: Die erste Mission ist leicht zu lösen: Bezahlen Sie beim Dungeon-Eingang ein Goldstück. In der Unterwelt liegt links der Eingang zu den Kobold-Höhlen. Der erste Bewohner, den Sie treffen, ist friedlich und hilft Ihnen weiter. Alle anderen Kobolde müssen ausgeschaltet werden.
TIP 2: Kobolde sind beweglich und schnell, dafür aber mit einem ordentlichen Schwerthieb zu erledigen. Um sie nicht zu verfehlen, müssen Sie beim Schlag leicht nach unten schauen.
TIP 3: Die zweite Mission führt Sie in eine Familiengruft. Hier bekommen Sie es mit Skeletten und Zombies zu tun. Die Schlüssel für die einzelnen Türen sind leicht zu finden.
TIP 4: Nehmen Sie sich vor Skeletten in Acht. Die Gerippe sind schnell und kräftig – bleiben Sie also immer in Bewegung. Sobald Sie ein paar Schritte rückwärts gehen, wird Ihnen das Skelett folgen. Es greift erst an, wenn es Sie erreicht hat. So bleibt vorher genug Zeit zum Zuschlagen.
TIP 5: Zombies sind sehr langsam, teilen aber kräftig aus. Ziehen Sie sich nach jedem Ihrer Schwerthiebe in si-

chere Entfernung zurück, warten Sie bis der Zombie zurückschlägt, und greifen Sie danach wieder an.

Diablo Hellfire

TIP 1: Die Programmierer der Zusatz-CD Hellfire zum Rollenspiel Diablo haben einige Extras im Programm versteckt. Mit unserem Cheat kämpfen Sie sich mit einer fünften Figur durch die Levels, bekommen zwei weitere Quests und können im lokalen Netzwerk oder per Modem spielen – allerdings nicht in Battle.Net.



Diablo Hellfire: Die Bardin verwendet zwei Schwerter gleichzeitig.

Legen Sie im Hellfire-Verzeichnis eine Datei mit dem Namen command.txt an. Schreiben Sie in diese Datei »multitest cowquest theoquest bardtest«. Wenn Sie anschließend Hellfire normal starten, können Sie beim nächsten neuen Spiel den fünften Charakter Bard wählen. Die Figur hat neue Eigenschaften, hält gleichzeitig zwei Waffen in den Händen und zaubert vom Start weg mit dem Identifiziere-Spruch. Allerdings läuft Sie mit den Grafiken der Diebin durch die Dungeons.

TIP 2: Christoph Neuhäuser aus Aidlingen weiß, wie Sie bei Diablo und der Zusatz-CD Hellfire an mehr Geld kommen. Legen Sie Ihre Goldstücke auf den Boden, und schließen Sie das Inventar. Entfernen Sie sich einige Schritte, anschließend klicken Sie die Taler an. Ihr Charakter läuft los, um sie aufzuheben. Genau in dem Moment, in dem die Figur das Geld aufheben will, klicken Sie mit der linken Maustaste einen Trank im Gürtel an – hier ist präzises Timing gefragt, eventuell müssen Sie das einige Male ausprobieren. Wenn es funktioniert, steht unten im Schriftfeld der genaue Geldbetrag. Werfen Sie den Trank auf den Boden, und schon verwandelt er sich wie von Zauberhand in klimpernde Goldtaler.

Diablo Hellfire (Patch)

Exklusiv-Patch: Wer in Hellfire nicht weiterkommt, wird sich über unendlich Mana und Unverwundbarkeit freuen. Überschreiben Sie die Datei »Hellfire.exe« im Spielverzeichnis mit der Hellfire-Datei im Verzeichnis »Patch\Cheat« auf unserer Cover-CD. Legen Sie vor dem Überschreiben unbedingt eine Sicherungskopie an!

DSF Fußballmanager

Um ordentlich Kohle in die Vereinskasse zu bekommen, heuern Sie auf dem Transfermarkt einen 17jährigen Amateur an. Anschließend verkaufen Sie den jungen Fußballer gleich wieder, fordern allerdings statt der üblichen Summe genau 800 Millionen – das Programm verschluckt sich, und schickt Ihnen Angebote um die 75 Millionen zu. Auf dieser Basis können Sie sogar noch verhandeln, haben aber auf jeden Fall ausgesorgt.

F-22 Raptor

In der Flugsimulation von NovaLogic – und in unserer exklusiven CD-Demo – kommen Sie mit Hilfe der Cheats schneller ans Ziel. Rufen Sie im Flug mit der »T«-Taste die Eingabezeile auf und tippen Sie:

Cheat	Wirkung
IT'S NOT MY FAULT	Mission erfolreich
NEVER TELL ME THE ODDS	Sie werden nicht getroffen
WE CAN REBUILD HIM	Schaden reparieren
THERE CAN BE ONLY ONE	Unverwundbar
I'LL BE BACK	Lädt Raketen nach

FIFA 98

Die Cheats zu FIFA 98 geben Sie im Menü »Spieler bearbeiten« als neuen Spielernamen ein, anschließend markieren Sie das jeweilige Kästchen.

Cheat	Wirkung
EAC ROCKS	Große Köpfe
JOHNNY ATOMIC	Schwalbe
DOHDOHDOH	Verrückte Ball-Flugbahn
XPLAY	Spieler kippen um
FOOTY	Seltsame Bewegungen



FIFA '98: Per »EAC ROCKS«-Cheat kicken die Spieler mit riesigen Rüben.

Fighters Anthology

Um in Janes Flugsimulation neu die Cheats aktivieren zu können, halten Sie ab dem Hauptmenü die rechten (!) »Alt«-, »Strg«- und »Shift«-Tasten gedrückt, bis Sie alle Optionen gewählt haben. Wer jetzt Einzelflieger anklickt, bekommt statt der üblichen 29 Missionen gleich 130 Einsätze vorgesetzt. Klicken Sie sich per »ok« bis in das Menü, in dem die Flieger zur Auswahl stehen. In der Liste finden Sie neben den üblichen Jets auch eine Atom-Motte sowie einen imposanten Dinosaurier vom Typ Quetzalcoatlus.

G-Police

Unser Leser Oliver Kern aus Hofheim fand Cheats zum futuristischen Endzeit-Action-Spiel, die im Hauptmenü eingegeben werden. Schalten Sie die ersten beiden Codes vor dem Ende einer Mission aber wieder aus (einfach erneut eingeben), sonst kommen Sie nicht in den nächsten Level. Die Cheats funktionieren leider nicht mit allen Versionen des Spiels.

Cheat	Wirkung
MRTICKY	Volle Bewaffnung
DOOBIES	Unendliche Schildenergie
WOODOO	Havoc-Sirenen ein/aus.
BENIHILL	»Benny Hill«-Autos
STATTOE	Info-Monitor
SUPACAM	Kamera auf abgeschossenen Gegner
PANTALON	Alle Geheimmissionen im Trainingsmenü

Grand Theft Auto

Oliver Kern aus Hofheim im Taunus hat auch Cheats für das beliebte Actionspiel Grand Theft Auto herausgefunden. Geben Sie die Schummelcodes zu Spielbeginn statt Ihres Spie-

lernamens ein. Unter Umständen sind die Buchstaben »Y« und »Z« vertauscht.

Cheat	Wirkung
ITSGALLUS	Alle Levels
SUCKMYROCKET	Alle Waffen und Schlüssel, volle Rüstung
IAMTHELAW	Keine Polizei
ITCOULDBEYOU	Sehr viele Punkte
ITSTANTRUM	Unendliche Leben
BUCKFAST	Per »x«-Taste auf der numerischen Tastatur gibt's volle Munition
HATE MACHINE	Bringt mehr Punkte ein (Autos, Ziele)

Schuan Wallaschi aus Freiburg und Michael Bednar aus Bochum haben außerdem nützliche Tips für Grand Theft Auto eingeschickt:

TIP 1: In Liberty City sollten Sie zuerst die vier Extraleben suchen. Das erste finden Sie in West Telleberg, das zweite in North Guernsey City. Das dritte Extraleben ist in North Island Heights und das vierte auf einer kleinen Insel neben Law Island versteckt. Um dort hinzukommen, brauchen Sie ein Superbike. Damit fahren Sie rechts neben der Brücke von Law Island und nehmen die erste Abbiegung links. Dort fahren Sie über die Sprungschanze auf die Insel. Hier gibt es neben dem Extraleben auch ein Maschinengewehr, einen Schlüssel sowie einen Multiplikator. In zweiten Kapitel von Liberty City finden Sie statt dem MG einen fetten Granatwerfer.

TIP 2: Wenn Sie bei einer Flucht ein Superbike fahren, können Sie durch schmale Gassen flüchten und in der Mitte anhalten. Polizisten passen mit dem breiten Streifenwagen nicht hinein und setzen die Verfolgung zu Fuß fort. Diese Gelegenheit nutzen Sie und überfahren den Gegner.

TIP 3: In Liberty City, zweites Kapitel, sind drei Panzer versteckt. Zwei finden Sie in Nord West Estoria ganz weit hinten auf dem großen Hof. Der dritte wartet in Fort Law zwischen zwei Sperren (auf der Landkarte durch ein schwarzes Viereck markiert). Um den Panzer zu erreichen, klauen Sie einen Streifenwagen und brettern damit durch die Absperrungen.

TIP 4: Um fremde Autos gleich reihenweise in die Luft zu jagen, stellen Sie einen Bus oder Tanklaster mitten auf eine größere Kreuzung und halten – mit ausreichend Sicherheitsabstand – per MG oder Bazooka drauf.

TIP 5: Wollen Sie hinter einen Zaun, finden aber den Eingang nicht, kommen Sie mit einem hohen Wagen (Truck, Tanklaster, Bus etc.) meist weiter. Parken Sie das Vehikel nah an der Umzäunung. Steigen Sie dann aus, und kriechen (»Bremse«) Sie unter dem Wagen hindurch – den Zaun unterklettern Sie gleich mit.

TIP 6: Wenn Sie vor einer Joggergruppe rennen, folgen die Läufer Ihnen. Wenn Sie jetzt Bahngleise überqueren und dann, ohne stehenzubleiben, wieder zurückkehren, kriegen die Jogger einen Stromschlag und Sie sehr viele Punkte gutgeschrieben.

Granny

TIP 1: Schieben Sie den Stuhl in der Küche vor das Regal, um an den Schnorchel zu kommen.

TIP 2: Nachdem Sie die Fernbedienung benutzt haben, läßt sich der fliegende Sarg einstecken. Der Weg ins Schlafzimmer ist jetzt frei.

TIP 3: Im Schlafzimmer geht es durch den Mülleimer links unten in den Geheimraum. Sollte der Elefantenfuß Ihren Bemühungen ein Ende machen, versuchen Sie es einfach noch einmal.

TIP 4: Im Geheimraum am Schrank die linke mittlere Schublade herausziehen. Nun können Sie den hilfreichen Kassettenrecorder einstecken.

TIP 5: Um die Schienen im Waschraum beiseite zu schaffen, müssen Sie alle Gegenstände drauflegen, die im Haus auffindbar sind.

Herrscher der Meere

Wolfgang Steinorth aus Hirschberg trägt neuerdings den Titel »Herrscher der Meere« auf seiner Visitenkarte. Er verrät Ihnen gern, wie es dazu kam.

TIP 1: Nehmen Sie zu Spielbeginn den Handel selbst in die Hand, und überwachen Sie jedes Ihrer Schiffe.

TIP 2: Vorerst nicht zu viele Produktionsstätten bauen. Sonst gibt's schnell eine Kostenexplosion, und Ihrem jungen Imperium droht der Ruin.

TIP 3: Städte mit Tabak, Edelmetallen, Waffen und Elfenbein sind wegen der hohen Gewinnspanne lohnende Ziele.

TIP 4: Aus Briggs bestehende »Expreßflotten« transportieren Ihre wertvollen Einzelstücke schnell weiter. Briggs brauchen kaum Bewaffnung, da sie bei einem feindlichen Überfall fast immer fliehen können.

TIP 5: Halten Sie stets eine Brigg bereit, um Missionen annehmen zu können – auch im asiatischen Raum.

TIP 6: Sobald das Geschäft kräftig brummt, setzt man seine Handelsflotte auf »selbständig« – das spart Zeit.

TIP 7: Erobern Sie Häfen, deren Angebot und Nachfrage sich decken, beispielsweise Portsmouth und Para. Sperren Sie solche Städte, um mit einer Riesenflotte zwischen ihnen zu handeln. Unterschiedliche Routen sind dabei sicherer, denn auf immer gleichbleibenden Wegstrecken wird man schnell überfallen.

TIP 8: Häfen greift man möglichst mit zwei Flotten an: Die eine beharkt die Verteidiger, die andere sichert nach Ihrem Sieg die neu zu errichtende Festung vor Gegenangriffen.

TIP 9: Wenn sich Ihre Schiffe bei Kämpfen vom Gegner fernhalten und seinen Salven ausweichen, hat er bald keine Munition mehr, und Ihre Flotte kann gefahrlos zuschlagen.

TIP 10: Frisch vom Gegner eroberte Häfen sind meist schlecht gesichert und somit leichte Beute.

I-War

Im Weltraumspiel I-War können Sie gleich vom Start weg auf alle Missionen zugreifen. Suchen Sie dazu im Unterverzeichnis »\IWAR\PSG\RESOURCE\SCRIPTS\PRECEDENCE« die Datei »prec«. Öffnen Sie die Datei (falls verfügbar, mit einer Tabellenkalkulation wie Excel, sonst mit einem Text-Editor), und ändern Sie alle Zahlen in der Spalte »prec« auf »0«.

JetMoto

TIP 1: Achten Sie bei der Wahl Ihres Bikes auf gutes Handling und schnelle Beschleunigung. Empfehlenswert sind unter anderem Wild Ride, Technician, Gunner und The Max.

TIP 2: Man sollte sich unbedingt von vornherein sämtliche Steuerungsfinessen einprägen, sonst bleiben die

höheren Strecken unerreichbar. Besonders die richtige Anwendung des Magnetstrahls und der Turbos erfordert einige Übung.
TIP 3: Nutzen Sie vor Spitzkehren vorhandene Sprungschanzen, und drehen Sie sich bereits in der Luft in die künftige Fahrtrichtung. Mit dieser eleganten Technik kann man zur Not sogar auf die Energiesäulen verzichten.

NHL '98

Dennis Sieracki aus Dinslaken überlistet die Schiedsrichter bei NHL '98. Wenn es zu einer Schlägerei kommt, halten Sie das Steuerkreuz nach oben oder unten und blocken so den Angriff ab. Lenken Sie nicht nach vorne auf den Gegner zu, sondern verhalten Sie sich vollkommen passiv. Nach einer Weile wird der Kampf abgebrochen. Nun haben Sie volle Energie, bekommen keine Strafzeit aufgebrummt, und der Gegenspieler muß fünf Minuten lang vom Eis. Wenn Sie jetzt schnell ein Tor schießen, bleiben Sie immer in der Überzahl.

Nuclear Strike

Mit diesen Cheats wird der Nuklearschlag zum Kinderspiel. Nostalgiker freuen sich über den »Oldschool«-Modus, der durch die Perspektive an



Nuclear Strike: Mit dem »Oldschool«-Cheat in die Vogelperspektive.

frühere Titel der Strike-Reihe erinnert. Geben Sie die Cheats als Levelcodes ein, und bestätigen Sie mit »Return«. Ein Leerzeichen erhält man durch Drücken der rechten Cursortaste.

Cheat	Wirkung
UNLEADED	Unendlich Treibstoff
GUNSRUS	Unendlich Munition
CHAINMAIL	Unendlich Panzerung
EAGLEEYE	Aufklärungs-Modus
SHARK BAIT	Schockwellen durch Raketen
MAD BOMBER	Schockwellen, unendlich Munition
CHEESYPROOF	Unendlich Treibstoff, Munition und Panzerung
OLDSCHOOL	Vogelperspektive

Pax Imperia 2

Martin Schiele aus Aufhausen hat wertvolle Tips für das Strategiespiel Pax Imperia 2 eingeschickt.
TIP 1: Anfänger sollten mit den Menschen oder den Schreki spielen. Diese beiden Völker sind auf Bereiche wie Forschung oder Montage spezialisiert, deshalb müssen Sie keine eigens angepaßte Strategie entwickeln. Außerdem besiedeln die Schreki jeden Planeten ohne Nachteile.
TIP 2: Zu Spielbeginn sollten Sie schnellstmöglich Kolonieschiffe bauen und sich ausbreiten.
TIP 3: Achten Sie darauf, überschüssiges Geld als Montageetat gleichmäßig auf alle Planeten zu verteilen. Nur ein oder zwei Himmelskörper sollten Sie mit zusätzlichen Abwehreinrichtungen ausstatten – sie bedürfen also besonderer Förderung.
TIP 4: Bevorzugen Sie grundsätzlich den Forschungsbereich Kolonie.
TIP 5: Zögern Sie nicht, Pax Imperia 2 in schwierigen Situationen mit F12 zu unterbrechen – vor allem bei Kämpfen.
TIP 6: Unterschätzen Sie nicht die Bedeutung der Punktverteidigung. Die fängt die meisten Raketen bereits im Anflug ab. Setzen Sie entweder auf Trefferboni oder auf die Waffen der EW- oder PW-Reihe.
TIP 7: Beim Zerstören von Minenfeldern sollten Sie ausschließlich Waffen der Punktverteidigung verwenden. Entwickeln Sie ein Schiff, das nur über PW-Verteidigungsmöglichkeiten verfügt und den Verband begleitet.
TIP 8: Versuchen Sie, Ihre Schiffe möglichst rasch mit Jägern auszustatten – sie sind die besten Waffen im Spiel.
TIP 9: Es ist empfehlenswert, immer einen Spionageauftrag aktiv zu haben.

Rising Lands

TIP 1: Sorgen Sie frühzeitig für neue Siedler, indem Sie ein Lager errichten und mit Nahrung versorgen. Nicht mehr benötigte Spezialisten gehören



Rising Lands: Halten Sie Flammenwerfer von eigenen Truppen fern.

zurück ins Heiligtum, wo sie wieder zu unausgebildeten Siedlern werden.
TIP 2: Flammenwerfer sind zwar starke Krieger, ihre Waffe schädigt aber auch eigene Einheiten. Daher sollten Sie die Flambierer als Einzelkämpfer einsetzen.
TIP 3: Bauen Sie früh Labors, um in einer Mission länger forschen zu können.

Streets of Sim City

Mit »Strg«, »Alt« und »X« aktivieren Sie beim Sim-City-Ballerspiel das Cheatmenü. Hier können die folgenden Codes eingegeben werden.

Cheat	Wirkung
MBAK	Repariert das Auto
LOCK AND LOAD	Volle Munition
MR FABULOUS	Unverwundbarkeit

Sub Culture

Für das Unterwasser-Actionspiel Sub Culture gibt es eine Reihe von wertvollen Cheats. Die Codes tippen Sie einfach während des Spiels ein – eventuell müssen Sie allerdings »y« und »z« austauschen (»BILLZ« statt »BILLY«).

Cheat	Wirkung
TONKA	Hülle verstärken
REFILL	Schilde aufladen
MUTANT	Strahlenschutz
BILLY	Stärkerer Motor
TICK	Geigerzähler
DIDIT	Mission erfolgreich
IMNOTLUC	Unverwundbar
KAMIKAZE	Selbstmord
HAVEALL	Alle Missionen zugänglich
WONGA	ausreichend Geld
RINSE	Spielstufe 0
DRYER	Spielstufe 1
COTTON	Spielstufe 2
DELICATES	Spielstufe 3
TUMBLE	Spielstufe 4
COLOURS	Spielstufe 5
HALFLOAD	Spielstufe 6

Wenn Sie »SCOTTY« eingeben, friert der Bildschirm ein, und Sie können

sich mit den folgenden Befehlen direkt an den jeweiligen Ort beamen: Touka, Boot, Flats, Beluga, Knob, Anchor, Velcova, Arch, Outlet2, Tryton, Pipe, Outlet3, Aquatraz, Volcano, Pipe2, Refinery, Cave, Bucket, Ribs, Tunnel, Outlet, Wood, Can, Limpet, Abyss, Cleft.

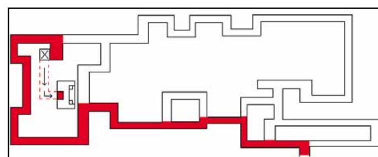
Take no Prisoners

Nehmen Sie keine Gefangenen, sondern unsere Cheats! Die Eingabe erfolgt in der Konsole, die Sie mit »Shift« und »ˆ« aufrufen.

Cheat	Wirkung
JUGGERNAUT	Unverwundbarkeit
GOLDBLUM	Flug-Modus
WRAITH	Charakter kann durch Wände gehen
POSITIONS	Positionsangabe (x, y, z)
A_MOVEME x, y, z	Zu Koordinaten x, y, z
DIR MAPS	Alle Karten auflisten
MAP x	Zu Karte x springen (x ist der Kartenname)
ODE TO JACK	Alle Kreaturen töten

Tomb Raider 2

Christian Mähl aus Barth hat die Schatzkammer von Lara Croft gefunden: Wählen Sie nach Spielstart Laras Haus an. Dort laufen Sie um das Trainingsareal bis zur Eingangstür und öff-



Tomb Raider 2: Folgen Sie im Hecken-Labyrinth dem rot markierten Weg.

nen sie per Wandschalter. Gehen Sie noch nicht hinein, sondern drehen Sie sich um etwa 180 Grad; in der grünen Hecke sehen Sie den Eingang ins Garten-Labyrinth. Folgen Sie dem rot markierten Weg auf dem Plan, um in den Tunnel zu fallen und ins Helle zu laufen. Dann steigen Sie aus dem Tunnel, heben die Fackeln auf und zünden eine an. Sobald Sie den Schalter an der Wand betätigt haben, ist Tempo gefragt. Sie müssen den kürzesten Weg Richtung Geheimtür laufen. Wo möglich, sollten Sie springen – dann ist Lara etwas schneller. Jetzt können Sie mit einer weiteren Fackel in aller Ruhe dem Gang folgen und Laras prallvolle Schatzkammer besichtigen.

Total Annihilation

Um im Echtzeit-Hit Total Annihilation alle Szenarien auf beiden Seiten anwählen zu können, klicken Sie auf »Einzelspieler« und geben im Auswahlbildschirm »DRDEATH« ein. Es erscheint das Cavedog-Logo, ein Hundeknochen, zwischen der »Laden«-Option und dem Punkt »Vorheriges Menü«. Ein Klick auf den Knochen befördert Sie zu einem speziellen Menü, von wo aus Sie jeden Level spielen können.

Twisted Metal 2

TIP 1: Halten Sie sich möglichst den Rücken frei, und versuchen Sie Ihrerseits, den Gegner von hinten zu attackieren – am besten mit Bord-MG und mehreren schweren Raketen gleichzeitig. Gute Jagd!
TIP 2: Das Fahrverhalten der Boliden ist alles andere als realistisch, wodurch sie sich auch im Sprung drehen lassen. Nutzen Sie dies für überraschende Gegenangriffe aus.
TIP 3: Tippen Sie im Fahrzeug-Auswahlmenü »GLORIOUSICECREAM« als Cheatcode ein. Daraufhin erhalten Sie das besonders starke »Sweettooth«-Auto als Bonuswagen.

Warcraft 2

Das noch immer sehr beliebte Warcraft 2 ist jetzt als Budget-Software wieder erschienen (siehe Test im Budget-Teil dieser Ausgabe). Ein Grund mehr, nochmal die Cheat-Codes zu veröffentlichen. Zur Aktivierung rufen Sie das Chat-Menü auf (»Enter«), wo Sie die Codes eingeben (eventuell sind »Y« und »Z« zu tauschen).

Cheat	Wirkung
IT IS A GOOD DAY TO DIE	Unverwundbarkeit
VALDEZ	5.000 Öl-Einheiten
SPYCOB	5.000 Holz-Einheiten
GLITTERING PRIZES	10.000 Gold, 5.000 Holz und 5.000 Öl
HATCHET	Holz mit zwei Schlägen
DECK ME OUT	Alle Technologie-Upgrades
EVERY LITTLE THING SHE DOES	Alle Magie-Upgrades
MAKE IT SO	Produktion beschleunigen
TITLE	Einheiten beschleunigen
NOGLUES	Magische Fallen deaktivieren
SHOWPATH	Gesamte Karte aufdecken
ON SCREEN	Gesamte Karte, ohne Fog of War
THERE CAN ONLY BE ONE	Abspann
UNITE THE CLANS	Sofort gewinnen
TIGERLILY	Aktiviert den Levelsprung
HUMAN x	Sprung zu Level x (1 bis 15)
ORK x	Sprung zu Level x (1 bis 15)

Wing Commander Prophecy



Wing Commander Prophecy: Fliegen Sie doch mal ein Alienschiff.

Für den fünften Wing Commander gibt es einige hilfreiche und witzige Cheat-Codes. Alle müssen während des Fluges eingetippt werden.

Cheat	Wirkung
GOODTARGET	Wechselt zur Zielaufschaltung der Heckgeschütze
DYNOMITE	Debug-Modus
mit »Strg« + »C«	Kollisionsabfrage abschalten
mit »Strg« + »F12«	Aktives Ziel zerstören
MORETUNES	»Cobalt 60«-Sound statt Orchester-Musik
ALSWANTS-MORESHIPS	(Im Simulator-Hauptmenü eingeben) Alien- und Kilrathi-Schiffe verfügbar

Wing Commander Prophecy (Patch)

Unser exklusiver Cheat-Patch zu Wing Commander 5 hilft mit unendlich Raketen und Abwehr-Düppeln bei der Alien-Jagd. Kopieren Sie die Datei »Prophecy.exe«, die sich auf unserer GameStar Cover-CD im Verzeichnis »Patch\Cheat« befindet, in Ihr Wing-Commander-Spielverzeichnis, und überschreiben Sie die alte Datei. Der Patch funktioniert sowohl mit der deutschen als auch der englischen Version des Spiels. Erstellen Sie vor dem Überschreiben der Original-Datei auf jeden Fall eine Sicherungskopie!

Zeitreise leicht gemacht

Journeyman Project 3: Legacy of Time

Unsere Komplettlösung zum Zeitreise-Abenteuer hilft Ihnen auf der Suche nach dem sagenhaften Legacy of Time.

Bei Red Orbs Adventure Journeyman Project 3: Legacy of Time können Sie in die Rolle einer Vielzahl von Charakteren schlüpfen. Unsere Komplettlösung sorgt für den nötigen Überblick.

Zerstörte Welten

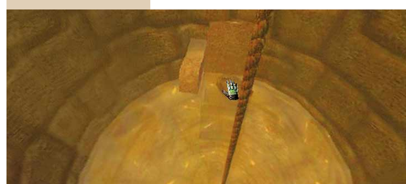
TIP 1: Klicken Sie testweise auf Ihren Kollegen, und wählen Sie dann die erste Zeitzone aus.

Die ersten **SCHRITTE**

TIP 2: Gage aktiviert beim Turm den auftauchenden Zeitreise-Anzug. Er springt über die Steine, hebt das Seil vom Boden auf und benutzt es im Turm mit dem oberen Teil der zerstörten Treppe. Auf dem Dach zoomt er den Timecode heran und wählt im Zeitnebel die zweite Zeitzone.

Den **ANDEN** *entkommen*

TIP 3: Bewegen Sie den Stein, und legen Sie den Hebel um. Draußen stecken Sie das Schwungrad ein. Den Korb bei der zerstörten Hütte müssen Sie aufnehmen. Jetzt benutzt man das Schwungrad mit der Halterung des linken Ballons, kurbelt ihn herunter und bindet den Korb an die Seile. Oben wird das rechte Seil herangezoomt und dann benutzt. Speichern Sie den zweiten Timecode, und wählen Sie nun im Zeitnebel die dritte Zeitzone.



Benutzen Sie den Stein und den Hebel.

Das zerstörte **KLOSTER**

TIP 4: Beim Trümmerfeld steckt Gage Antriebskurbel und Stock ein. Mit der Kurbel bewegt er das Getriebe der Seilwinde, läßt die Brücke herunter und klettert am Brückenansatz hinab. Dort öffnet er mit dem Stock das Fenster des zerstörten Tempels und klettert innen auf die Buddha-Statue. Er zoomt die Kiste am Boden heran, um den letzten Timecode zu bekommen.

Atlantis vor der Katastrophe

WIND-MÜHLE *verlassen*

TIP 5: Nach dem Auswählen der ersten Zeitzone landen Sie auf der Windmühle in Atlantis. Unten werden die Zahnräder eingesteckt und mit den beiden Bolzen auf dem Boden benutzt. Drehen Sie die Kurbel fünfmal, gehen Sie frohgemut nach draußen, und betätigen Sie den Hebel erneut.

Als Bettler an **GELD** *kommen*

TIP 6: Vom Ende der Mauer springt Gage auf den Kran und steigt nach unten. Den Flötenspieler und Bettler nimmt er in die Datenbank auf. Dann springt er auf das Schiff und nimmt den Fischerhaken und die Seidenschärpe mit. Er spricht den Kapitän als Bettler an und bittet ihn um Geld.

Der verbotene **TEMPEL**

TIP 7: Im Kapitäns-Outfit bitten Sie den Flötenspieler um eine Fahrt zum Tempel und geben ihm das Geld. Die Wache hinter der Wand wird in die Datenbank aufgenommen und angesprochen (alle Themen abhaken). In der Windmühle trägt man den Wärter in die Datenbank ein, spricht ihn an und untersucht die Schriftrolle in der Truhe.

Den **TÖPFER** *loswerden*

TIP 8: Gehen Sie zur Töpferei, betätigen Sie die Kurbel am Faß, und stecken Sie den Ton aus dem Korb ein. Ergänzen Sie die Datenbank um den Töpfer und die Olivenverkäuferin. Reden Sie in Gestalt des Töpfers mit der Verkäuferin. Den Topf beim Eingang zoomen Sie heran und benutzen den Ton mit dem Topfsiegel. Versprechen Sie in Gestalt der Verkäuferin dem Töpfer, auf seine Waren aufzupassen.

Ein Abstecher nach **EL DORADO**

TIP 9: Wählen Sie die zweite Zeitzone. Beim Brunnen wird der Junge in die Datenbank aufgenommen. In der Pyramide öffnen Sie den Korb und nehmen das Blattgold mit. Der malende Indianer kommt in die Datenbank und wird als Junge angesprochen.

Das **MEDAILLON** *herstellen*

TIP 10: Kehren Sie nach Atlantis zurück. Dort öffnen Sie den Ofen des Töpfers und legen den Ton und das Blattgold hinein. Dann schließen Sie die Tür und benutzen das Rad. Nun kann das provisorische Medaillon aus dem Ofen geholt werden. Stecken Sie außerdem die Schale und den Krug ein.

In den **TEMPEL** *kommen*

TIP 11: In Gestalt der Frau zeigt Gage der Tempel-Wache das Medaillon. Dann redet er als Kapitän mit dem Fährmann, der ihn in den Tempel bringt. Hier füllt er den Krug und die Schale mit dem heilenden Wasser und benutzt den Bootshaken mit dem Wassertor.

Die **REVOLTE** *ausnutzen*

TIP 12: Gehen Sie wieder zu den Docks. Sprechen Sie als Kapitän mit dem blinden Bettler über das schlechte Wetter, und umgekehrt. Anschließend sollten Sie

beim Bettler alles über die Verschwörung erfragen und danach seine Schale mitnehmen.

Zurück zur **WIND-MÜHLE**

TIP 13: In der Windmühle spricht Gage den Wärter als Kapitän an. Er behauptet, daß es nach einem langen Winter aussieht. Dann benutzt er das Seil vom Boden mit der Öse an der senkrechten Maschinenachse, dreht das Schwungrad der Maschine und geht durch die Falltür in die Katakomben.

Die **SUN DISC** *einsetzen*

TIP 14: Nehmen Sie die Gestalt des Bettlers an. Links vom Gemälde sprechen Sie mit Saros und erhalten die Sun Disc. Das große Zahnrad wird herangezoomt. Dann benutzten Sie die Sonnenscheibe mit dem kleinen Zahnrad und betätigen es.

Das erste **ARTEFAKT**

TIP 15: Öffnen Sie mit dem Bootshaken die Schleuse im Tempelbau. Nehmen Sie das Artefakt auf.

El Dorado

PILGER *und* **MÖNCH**

TIP 16: Wählen Sie die dritte Zeitzone. Nehmen Sie den knienden Pilger in die Datenbank auf und seine Gestalt an. Im Gewächshaus tragen Sie den alten Gärtner-Mönch in die Datenbank ein und sprechen mit ihm. Auf dem Podest stecken Sie den rituellen Dolch und die Tunnelkarte ein.

Das **SEIL** *zerschneiden*

TIP 17: In der zweiten Zeitzone schleicht man sich von hinten an den Wächter heran und zerschneidet mit dem Messer das Seil. Als Junge wird mit der zweiten Wache geredet. Anschließend nimmt man den Schamanen in die Datenbank auf und spricht mit ihm.

Als **SCHAMANE** *auftreten*

TIP 18: Wieder beim Brunnen, redet Gage als Schamane mit dem Jungen und bittet ihn um den Talisman. Auf der Plattform in der Festung benutzt er den Talisman mit dem Stein am Gasbehälter des Ballons.

Mit dem **BALLON** *fliegen*

TIP 19: Zoomen Sie die Pyramide und die Symbole heran. Am Teich vergrößern Sie das dreieckige Gebilde und benutzten den Talisman damit. An den vier Panels drücken Sie die Steingesichter so hinein, wie es von oben zu sehen war (siehe unten).





Drücken Sie die Köpfe, wie vom Ballon gesehen, ein.

Das zweite **ARTEFAKT**

TIP 20: Den Talisman nimmt man aus der Einkerbung, um das Feuer im Gang zu löschen. Nun geht man durch den Gang bis zum Steingesicht. Dieses drücken und danach das zweite Artefakt einstecken.

Im Himalaja

Den **BAUM** *heilen*

TIP 21: Gage geht ins Gewächshaus, steigt in das Tunnelsystem hinab und benetzt die Wurzeln des Baums mit dem heilenden Wasser. Er betritt die Plattform und pflückt die Frucht vom Baum. Diese Frucht gibt er der gelben Statue in die Hand und nimmt dann den gelben Stein mit.

Die **OBERE** *Stadt*

TIP 22: In Gestalt des alten Gärtner-Mönchs nehmen Sie den Brückenwächter in die Datenbank auf. Sprechen Sie mit ihm, damit er die Hängebrücke ausfährt. Danach gehen Sie an den vorderen Rand der Brücke, um sie zu überqueren.

GHENGIS KHAN *treffen*

TIP 23: Man marschiert zu Khans' Zelt und erfaßt ihn in der Datenbank. Betrachten Sie in dem großen runden Raum das Bild, und nehmen Sie jedes der sechs Segmente unter die Lupe.

Mit dem **LAMA** *reden*

TIP 24: Tragen Sie den Lama im Tempel in die Datenbank ein, und sprechen Sie mit ihm als Gärtner, als Pilger und als Khan. Als Khan gehen Sie alle Realms durch und antworten auf die Frage nach dem Tier-Realm mit »Ignoranz«. Sie erhalten ein Buch. Jetzt drücken Sie der blauen Statue die Schale des Bettlers in die Hand und nehmen den Stein mit.

Der grüne **BUDDHA**

TIP 25: Unser Held führt das Buch in den Schlitz unten links beim grünen Buddha ein und nimmt den grünen Stein aus der geöffneten Hand der Statue. Dann betrachtet er die Inschrift an der Wand.

Die **TUNNEL-SYSTEME**

TIP 26: Mit Hilfe der Karte geht es durch die Tunnel zum Zelt von Khan (der rechte Ausgangsschacht auf der Karte). Hier nimmt man schnell das Schwert mit und verschwindet wieder nach unten (Vorsicht: Todesgefahr!). Beim roten Buddha legt man das Schwert in die Hand und nimmt den roten Stein mit.

Die **HITZE** *umleiten*

TIP 27: Gage geht zurück in die Tunnel. Er verschiebt die Türen (auf der Karte durch weiße Symbole gekennzeichnet) so, daß sich die Wärme auf das brennende Symbol konzentriert. Dann geht er zum Raum mit dem brennendem Symbol und nimmt den schwarzen Stein und die Buttermaschine mit.

GEBETS-MÜHLEN *drehen*

TIP 28: Drehen Sie im Vorraum des großen Tempels beim weißen Buddha die Gebetsmühlen in der Reihenfolge der Inschrift. Ohm: unten, zweite von rechts; Ma: oben, zweite von links; Ni: oben, erste von links; Pad: oben, erste von rechts – diese Mühle muß vorher mit der Buttermaschine eingeschmiert werden. Mei: unten, erste von links; Kum: oben, zweite von rechts. Nehmen Sie daraufhin den weißen Stein aus der Hand des Buddhas.

Die **LOTUSBLÜTE**

TIP 29: Stolzieren Sie in den großen, runden Raum, und setzten Sie den weißen Stein in die weiße Statue ein. Mit den anderen Steinen verfahren Sie entsprechend. Über die Blüten laufen Sie dann nach oben und nehmen den Lotus mit.

Das dritte **ARTEFAKT**

TIP 30: Gage enttarnt sich und geht zum Pilger. Er spricht mit ihm und gibt ihm den Lotus. Zum krönenden Schluß puzzelt er die Projektionen der drei Artefakte wie verlangt zusammen – das war's. HH

Im Gear zum Sieg

Heavy Gear

Das Schicksal einer ganzen Armee ruht schwer auf Ihren gepanzerten Schultern. Mit unseren Kampfstrategien haben Sie es leichter.

Bei Activisions spannender Robotersimulation Heavy Gear bekommen Sie es mit einer Übermacht an Feinden zu tun. Wir helfen Ihnen, Ihren Kampfanzug heil nach Hause zu bringen.

FEINDBASIS vernichten

MISSION 1: Die gleich nach der Landung angreifenden Grels halten nur einen Treffer aus, sind aber sehr wendig. Gehen Sie deshalb sparsam mit Ihrer Munition um. Die Basis an WP (Wegpunkt) Echo wird von zwei Jäger-Gears bewacht; auf Kommando helfen Ihre Wingmen beim Angriff. Nach einer Verfolgungsjagd auf die Antilope wartet noch ein Jäger. Wählen Sie schwere Waffen für die Attacke auf die Basis.

REEVES suchen

MISSION 2: Reeves wird bei WP Golf bereits von zwei Gears attackiert, gegen die er sich selber wehrt. Die zweite Welle von Angreifern besteht aus zwei Leguanen. Wählen Sie WP India als Aufnahmeort. Dort ist weniger Widerstand zu erwarten.

FLUCHT aus dem Lager

MISSION 3: Auf dem Weg zu Sierra trifft die Meldung ein, daß der Abholungsort verlegt wurde. Bewegen Sie sich schnell nach WP Tango, und gehen Sie dabei allen Gefechten aus dem Weg. Vorsicht vor dem bei der Landezone lauernden Gila!

Die Hügel als DECKUNG

MISSION 4: Nachdem man dem Leguan bis zur feindlichen Basis gefolgt ist, verschanzt man sich dort in den Hügeln und schaltet alle feindlichen Gears aus. Auf keinen Fall sollte man sich aber mit allen Gegnern auf einmal anlegen.

Das Hauptquartier FINDEN

MISSION 5: Die Route führt über die WP Mike und November. Nach dem Kampf gegen die feindlichen Einheiten erfolgt die Identifikation des Hauptquartiers, indem Sie das Fadenkreuz auf den großen Turm in der Mitte der Stadt ausrichten und »Q« drücken. Ein angeforderter Luftschlag zerstört das Gebäude.

Gefangene EVAKUIEREN

MISSION 6: Die vier Jäger nahe der Landezone müssen ausgeschaltet werden, bevor der Vormarsch auf das Lager erfolgen kann. Vor dem ersten Wasserturm befinden sich die Gefangenen in einer rundlichen Barracke. Die Behemoth, die die angeforderte Evakuierung durchführt, benötigt eine Eskorte zu WP Oskar, wo sie von Hunnen-Panzern attackiert wird.

Die STADT meiden

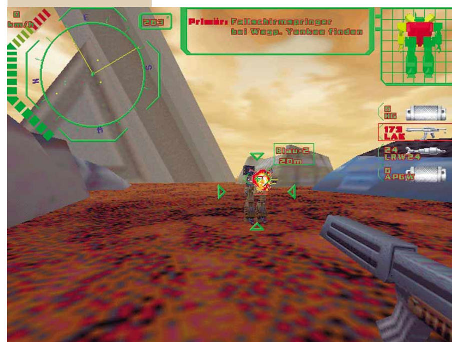
MISSION 7: Mehrere Jäger und Leguane verschanzen sich in der Stadt. Rücken Sie deshalb nicht in bebautes Gebiet vor, sondern bekämpfen Sie die Gears mit Luftunterstützung und Ihren Wingmen von außerhalb.

Vorsicht ARTILLERIE

MISSION 8: Der Leguan auf dem Weg zu Yankee bildet nur eine unbedeutende Vorhut: Sobald das HQ bei WP Sierra identifiziert ist, werden Sie von Feindeinheiten umzingelt. Ein sofort beorderter Artillerieschlag bringt auch den eigenen Gear in Gefahr. Die Flucht erfolgt zusammen mit der Stiletto nach WP Zulu.

Den VERRÄTER töten

MISSION 9: Zuerst beschädigt man Blau 2 möglichst schwer, denn er wird sich bald als Verräter erweisen. Raketen und schwere Geschütze sind erforderlich, um den Schreiter beim Landeplatz zu vernichten. Die zwei Gila stellen hingegen kein großes Problem dar. Nachdem man die Fallschirmjäger in Richtung WP Yankee aufgesammelt hat, wird der Trupp plötzlich von zwei Mambas angegriffen. Das Landungsschiff kommt nicht zum vereinbarten Treffpunkt, statt dessen stellt Blau 2 eine Falle, und es greifen weitere Mambas an.



MISSION 9: Greifen Sie den Verräter Blau 2 an.

Suche nach den GEISELN

MISSION 10: Die nächsten drei Missionen sind mit dem gleichen Gear-Typ zu bewältigen. Wählen Sie also ein möglichst starkes Gerät, und nehmen Sie zwei Wingmen mit, denn das Gelände ist schwer bewacht. Schalten Sie zuerst die Verteidigung aus, bevor Sie die drei Geiselquartiere (von jeweils zwei Kasernen eingerahmt) identifizieren und nach WP Lima vorrücken. Vorsicht vor den Minenfeldern!

Die Geiseln BEFREIEN

MISSION 11: Um den Befehl zur Zerstörung des Satelliten geben zu können, muß der Bordcomputer die Ankunft bei WP Lima melden. Dazu sind eventuell mehrere Anläufe nötig. Der Orka sollte erst angefordert werden, wenn alle Wachen beseitigt sind.

FÄHRE zur Landung zwingen

MISSION 12: Zwei Mambas warten auf der Strecke nach WP Alpha, dann greifen Titan-Hubschrauber an. Zerstören Sie die startende Fähre auf dem Flugfeld, bevor sie entkommen kann. Um das zweite Schiff zur Notlandung zu zwingen, muß es nach dem Abheben schnell auf »Rot« geschossen werden. Achten Sie auf den verfolgenden Jäger, wenn Sie den Orka schließlich zum Flugfeld rufen.

LUFTANGRIFF abwehren

MISSION 13: Die Stiletto befindet sich, umzingelt von Schreitern und einem Panzer, hinter den beiden

Tanks auf dem Hügel. Zuerst zerstört man den Westgoten und den Hunnen, die Stiletto wird inzwischen einen Teil der Angreifer selbst ausschalten. Wenn alle Feinde vernichtet sind, erfolgt ein Luftangriff durch Quetzal-Bomber, die man am besten mit Raketensalven abschießt. Erst dann sollte die Suche nach der Aufklärungseinheit beginnen.

Die Stiletto **VERTEIDIGEN**

MISSION 14: Geben Sie Ihren beiden Wingmen Befehl, die Stiletto zu verteidigen, und wehren Sie bis auf einen alle Feinde ab. Bei WP Delta benötigt man Ihre Unterstützung zur Verteidigung der Ares. Wieder zurück bei der Stiletto, müssen Sie noch den verbleibenden Gear zerstören.

Immer in **BEWEGUNG** *bleiben*

MISSION 15: Ohne auf die feindlichen Gears zu achten, bewegt man sich so schnell wie möglich in Richtung WP Echo und ruft dort die Ares. Wenn man auf das große Wrackteil zur Rechten vorrückt, erfolgt ein Rückruf nach WP Foxtrott. Nach der Bestätigung fährt man sofort zu den angegebenen Koordinaten.

Die Bomber **SCHÜTZEN**

MISSION 16: Ihre Einheit muß sofort Kurs auf die drei Artemis-Flaks nehmen und sie zerstören. Den Rest erledigen die Bomber, die jedoch vor angreifenden Gears beschützt werden müßen.

DUELL *gegen Janus*

MISSION 17: Eine Panzerabwehrrakete auf die Beine des Gears beschädigt das System so stark, daß Janus nicht entkommen kann. Liegt er erst einmal am Boden, bleibt genügend Zeit für den Rest.

Mit **FERNWAFFEN** *angreifen*

MISSION 18: Die Wacheinheiten lassen sich aus der Ferne gefahrlos bekämpfen. Sobald der Alarm ausgelöst wird, bleibt Ihnen nur noch wenig Zeit, das Transportschiff zu zerstören. Anschließend sind die verbliebenen Einheiten und die Kommunikations-Anlagen an der Reihe.

Der Gear ist im **DRITTEN** *Waggon*

MISSION 19: Rücken Sie entlang der Gleise nach Nordwesten vor, und vernichten Sie die vier Mambas. Den Gear auf der anderen Seite der Brücke bekämpfen Sie mit Raketen und überqueren dann die Schlucht. Der gesuchte Gear befindet sich im dritten Waggon. Ein sofortiger Angriff auf die lauernden Jäger verhindert die Zerstörung des Zugs.

Auf die Draco **SPRINGEN**

MISSION 20: Mit der Mamba geht es auf die Steinbrücke über der Draco. Man übermittelt der Mannschaft den Code und springt dann auf das Deck des Schiffs. Eine Granate in den Lüftungsschacht (hinter dem Hubschrauberlandeplatz am Heck) beschädigt die Draco. Nun noch den Jäger bei WP Echo bekämpfen, der den Orka angreift.



MISSION 20: Springen Sie auf die Draco.

Vigilance **VERTEIDIGEN**

MISSION 21: Drei Wellen Kampfroboter müssen Sie abwehren, dann folgt ein wütender Hubschrauberangriff auf das Verladedeck der Vigilance.

Die Nagas **ANLOCKEN**

MISSION 22: Die nächsten vier Einsätze sind mit demselben Gear zu erledigen, Ihre Wahl sollte also auf einen möglichst starken fallen. Sobald die Mambas in Richtung der Raptor zerstört wurden, müssen die Nagas zu WP Echo gelockt werden. Ihre Kameraden helfen beim Kampf gegen die Schreiter.

Jagd auf die **RAPTOR**

MISSION 23: Die Raptor verfolgt man in einigem Abstand und zerstört möglichst viele der Wachen. Auf jeden Fall sollte man sich aber Munition aufsparen. Sobald die Meldung kommt, daß Flakeinheiten entdeckt wurden, fährt man sofort in Richtung der Raptor und zerstört die Artemis-Panzer.

Die Raptor **UNTERSTÜTZEN**

MISSION 24: Erst nach dem Angriff der Raptor darf Ihre Staffel das Feuer eröffnen. Vernichten Sie mit Hilfe der Wingmen schnellstmöglich einen Großteil der Wacheinheiten, bevor Sie schwere Waffen gegen den Zerstörer einsetzen. Eventuell verbliebene Feind-Gears sind dann kein Problem mehr.

Angriff auf die **DRACO**

MISSION 25: Um die Raptor an die Draco heranzuführen, muß man sich die Bewegungsrouten der Wachen einprägen. Mit schweren Waffen bringt man dann das Geschoßlager der Draco zur Explosion. Anschließend entbrennt ein Gefecht gegen einige der wacheschiebenden Mambas.

Totale **ZERSTÖRUNG**

MISSION 26: Sämtliche Gebäude im Dorf müssen zerstört werden, ohne Rücksicht auf die Zivilisten. Nachdem die anrückenden Panzer und Schreiter vernichtet sind, folgt der Rückzug zur Vigilance.

Die **FLÜCHTLINGE** *retten*

MISSION 27: Kümmern Sie sich erst einmal nicht um das vor Ihnen ablaufende Gefecht, sondern betreten Sie Erstphal bei WP Victor. Wenn die Feindeinheiten im Nordosten besiegt wurden, müssen Sie noch die Rover ausschalten, die die Flüchtlinge attackieren.

Der **FALLE** *entkommen*

MISSION 28: Mit Reeves als Deckung attackiert man die Hunnen-Panzer. Die zweite Welle besteht aus Königskobras und Naga-Schreitern.

ÜBERFALL *auf die Draco*

MISSION 29: Achtung: Der Einsatz ist verloren, wenn Reeves' Gear vernichtet wird; ziehen Sie also das Feuer auf sich. Zuerst bekommen Sie es mit zwei Nagas und einer Mamba zu tun, dann folgt ein Luftangriff durch Quetzal-Bomber. Nach der Zerstörung der letzen Wacheinheiten ist der Einsatz beendet.

TEMPO *zählt*

MISSION 30: Kümmern Sie sich nicht um die gegnerischen Gears, sondern dringen Sie zum WP Sierra vor, und zerstören Sie dort die Kommunikations-Anlagen. Achten Sie bei Ihrer Flucht zu WP Tango auf die Minenfelder, die das Lager umgeben.

Das **LETZTE GEFECHT**

MISSION 31: Sämtliche Feindeinheiten sind zu zerstören. Die Durchführung wird dank mangelnder Unterstützung äußerst schwierig. Verschwenden Sie keine Munition auf die Draco.

Sofort **DECKUNG** *nehmen*

MISSION 32: Gehen Sie sofort hinter dem Felsen voraus in Deckung, um den Lenkraketen auszuweichen. Eine gute Taktik ist es, mit Höchstgeschwindigkeit so lange auszuweichen, bis Brocton ihre ganze Munition verschossen hat. Bleiben Sie dann stehen, warten Sie, bis der Gear angreift, und lösen Sie alle Waffen gleichzeitig aus. Geschafft! RS

Alle Solo-Missionen zu X-Wing vs. TIE Fighter bestehen

Balance of Power

Die beiden Solo-Kampagnen aus Balance of Power sind saftig schwer. Mit unserer Lösung schaffen Sie alle Missionen.

Von fliegerischen Künsten einmal abgesehen, kommt es bei LucasArts' Raumsimulator vor allem darauf an, wann was wo abzuschießen ist. Wir helfen Ihnen, die richtige Taktik zu finden.

Die Kampagne der Rebellen

Allgemeine **TIPS**

Oft müssen Sie einen Sternenzerstörer (ISD) vernichten. Schalten Sie dazu die beiden Schutzschildgeneratoren über der Brücke mit einigen Torpedos aus. Danach bringen Sie Ihren Jäger hinten unter den ISD, wo Ihnen nach der Zerstörung der beiden großen Laser-Geschütze nur noch die gegnerischen Jäger gefährlich werden können. Es empfiehlt sich fast immer die Rolle des Staffelführers Rogue.

AVENGERS *vernichten*

MISSION 1: Greifen Sie sofort die Bomber, dann die Avenger-Staffel an. Wenn die T/I-Formation ausgeschaltet ist, kann man sich den ATR und E/S widmen.

BOMBER *zerstören*

MISSION 2: Sobald alle T/B abgeschossen wurden, sind die Assault Gunboats fällig. Kümmern Sie sich zwischendurch auch um die Jäger!

Rogue auf die **FREGATTE** *hetzen*

MISSION 3: Auch hier genießen die gegnerischen Bomber höchste Abschußpriorität. Anschließend sind die feindlichen Jäger das Ziel. Sobald die beseitigt sind, jagt man Staffel Rogue auf die gegnerische Fregatte, um die eigenen Transporter zu decken.

SCHILDE *schwächen*

MISSION 4: In einem B-Wing knacken Sie zunächst die Schilde der FRG Harpy, des VSD Stormhawk und der PLT Hormuuz, um die drei danach zu lähmen. Anschließend sind die gegnerischen Raumjäger fällig. Wenn Ruhe eingekehrt ist, können die großen Schiffe zerstört und die Container endlich inspiziert werden.

WINGMEN *greifen Frachter an*

MISSION 5: Checken Sie alle Frachter, und überlassen Sie die mit Sprengköpfen Ihren Flügelmännern. Kriegsschiffe überprüft man gruppenweise und knöpft sich die zu vernichtenden Schiffe nach jedem Gruppencheck vor. Bei den Sternenzerstörern sollten Sie zur Geschwindigkeitserhöhung die Laser abschalten und feindliche Jäger der restlichen Staffel überlassen.

Ersten **ZERSTÖRER** *knacken*

MISSION 6: Fliegen Sie den ersten Sternenzerstörer an, zerlegen Sie seine Bomber und dann die Jäger. Wenn sich Zeit findet, feuert man Torpedos auf den Zerstörer ab. Sobald der erste Destroyer ausgeschaltet ist, wird mit dem zweiten ähnlich verfahren.

GESCHÜTZE *bekämpfen*

MISSION 7: Erstes Ziel sind die Geschützstellungen und die feindlichen Jäger. Sobald der INT disabled ist, erscheint ein ATR, auf den es Assault Gunboats abgesehen haben, die Sie vernichten müssen. Anschließend zerstört man die Angreifer auf den INT, und nach dessen Abflug den ISD, den Strike Cruiser und die Reparaturplattform des Imperiums.

GUNBOATS *beseitigen*

MISSION 8: Schießen Sie die Assault Gunboats ab. Danach sollten ATR und die imperiale Corvette (von hinten angreifen!) kein Problem mehr sein.

Primärziel **TRANSPORTER**

MISSION 9: Vernichten Sie mit Ihrem B-Wing zuerst die ETR, dann die ATR. Zwischendurch sollte man sich auch um die feindlichen Bomber kümmern, die bis zur Fabrik durchgedrungen sind. Sobald die ATR ausgeschaltet sind, können Sie sich noch an der Zerstörung des Escort Carriers beteiligen.

PEREGRINE *schützen*

MISSION 10: Generell sind gegnerische Jäger abzuschießen, die es auf die B-Wings abgesehen haben. Falls jedoch ein Großkampfschiff dem M/SC Peregrine zu nahe kommt, sollten Sie sich mit Ihrer Staffel auch darum kümmern.

KORVETTEN *zuerst anfliegen*

MISSION 11: Zerstören Sie im B-Wing zuerst die M/CRV und anschließend die CRV. Fliegen Sie dazu das Heck der Schiffe an, dort haben Sie freies Schußfeld. Den Sternenzerstörern rücken Sie mit der zu Beginn beschriebenen Methode zu Leibe.

Schnell alle Ziele **INSPIZIEREN**

MISSION 12: Checken Sie alle Schiffe und Container (88 Prozent), und zerstören Sie dann einige T-Wings. Sobald das Imperium auftaucht, inspiziert man die M/CRV und fliegt zur Station, die gegen Gunboats verteidigt werden muß. Schalten Sie möglichst viele anfliegende Torpedos aus. Nach der Gunboat-Attacke kümmern Sie sich um die Wasp.

VENGEANCE *meiden*

MISSION 13: Das Shuttle S-71 muß unbedingt mit Raketen vernichtet werden. Inspizieren Sie danach den Dreadnought, und helfen Sie beim Ausschalten seiner Schilde, bis er außer Gefecht gesetzt ist. Nun kümmert man sich erst um GUN-Staffel Talon, dann um T/A-Staffel Avenger. Halten Sie Abstand zum SSD Vengeance, den Sie jetzt noch nicht vernichten können.

Frachter **FRÜH** *angreifen*

MISSION 14: Beschießen Sie schon im Anflug von weitem die Frachter, um ihre Schilde zu schwächen. Sparen Sie Ihre Torpedos für durchbrechende Schiffe. Waffenfrachter ignoriert man, während die mit Truppen beladenen sofort gelähmt werden.

Generatoren mit **RAKETEN** *knacken*

MISSION 15: Primäres Ziel sind die Schildgeneratoren des SSD. Pro Generator sind etwa zwölf Raketen nötig. Wenn Sie beide ausgeschaltet haben, ist der SSD mit weiteren Raketen und der Corvette


Mission 15: Greifen Sie die Vengeance mit Raketen an.

Storm schnell geknackt. Achten Sie auf den ISD Rage: Er versucht, die Schiffswerft mit Bombern zu attackieren. Rufen Sie dann sofort Verstärkung. Schießen Sie unbedingt die später auftauchende ATR-Gruppe Omicron ab. Wenn Sie schnell genug sind, zieht sich die GUN-Staffel Talon von selbst zurück. Ein weiterer Sieg der Rebellion!

Die Kampagne des Imperiums

Allgemeine **TIPS**

Falls Ihr Schiff damit ausgerüstet ist, schalten Sie Ionen-Strahler ab, um schneller zu werden. Wählen Sie grundsätzlich die Jäger der Avenger-Staffel.

X-Wings **ABFANGEN**

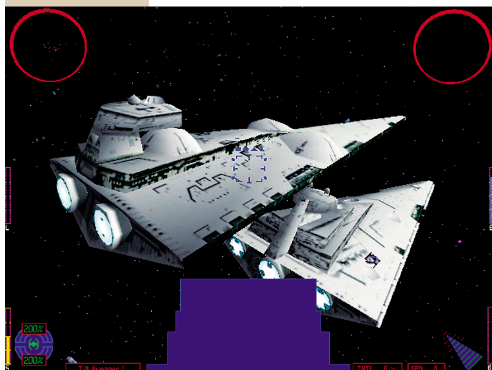
MISSION 1: Sobald Transporter Glider ankommt, schicken Sie den X-Wings schnell die gesamte Avenger-Staffel entgegen. Dann fliegt man zum Dreadnought und schaltet die feindlichen R-41 aus.

Zuerst **AIRAMS** *bekämpfen*

MISSION 2: Kümmern Sie sich sofort um die Airam-Jäger. Bekämpfen Sie dann die auftauchenden X-Wing-Staffeln. Nach der Zerstörung der ETRs ist die modifizierte Fregatte Colada fällig.

COMPELLOR *schützen*

MISSION 3: Leiten Sie alle Energie zum Antrieb, und inspizieren Sie schnellstens den Konvoi. Anschließend sind alle Angriffe auf INT Compellor abzuwehren. Der Zerstörer darf nicht zerstört werden, damit kein Frachter entkommt.


Mission 3: Der Zerstörer Compellor muß überleben.

MISSION 4: Die B-Wings müssen schnell vernichtet werden. Überlassen Sie die A-Wings Ihren Flügelmännern, während sie sich um die angreifenden Rebellen-Bomber kümmern.

Sofort den **GOLDHAWK** *abfangen*

MISSION 5: Lassen Sie die Avenger-Staffel den Corelian Transport Goldhawk abfangen. Kümmern Sie sich dann um feindliche Jäger und Minen sowie die B-Wings des Kreuzers Crucible. Vernichten Sie die Shuttle-Gruppe Lambda. Sobald die Daten der Station geborgen sind, kann man ihr endlich den Rest geben.

SIGMA *eskortieren*

MISSION 6: Zunächst müssen die R-41 ausgeschaltet werden. Nach einiger Zeit erscheint Transporter-Gruppe Sigma, die ihr Ziel unbedingt erreichen muß – fliegen Sie also Eskorte. Nach Zerstörung der Jäger sind die Escort-Shuttles dran.

ANDOCKEN *der Shuttles verhindern*

MISSION 7: Die ETR und MUTR sind fliegende Bomben, vernichten Sie alle vor ihrem Einschlag. Nun kümmern Sie sich um die T-Wings. Sobald B-Wings auftauchen, achten Sie auf gelähmte Kollegen. Vernichten Sie sofort die Escort-Shuttles, die solche Raumer übernehmen wollen. Nach dem Einsammeln liegengebliebener Schiffe ist die Mission bestanden.

FLUCHT *vereiteln*

MISSION 8: Als erstes steht die Inspektion der Corvetten (liegen in der Station) und des Kreuzers an. Danach sind die T-Wings sowie die Geschützstellungen fällig. Kurz vor der Zerstörung der Station fliehen Shuttles, die Sie vernichten müssen.

CORVETTEN *ausweichen*

MISSION 9: Schalten Sie erst die Muurian-Transporter, dann die R-41 aus. Später erscheinen noch Corvetten, zu denen Sie Abstand halten sollten.

Die **ATR** *gegen Jäger verteidigen*

MISSION 10: Erstes Ziel sind Muurian-Transporter und Escort-Shuttles. Blieben Sie anschließend in der Nähe der ATR, um Sie gegen angreifende Jäger zu verteidigen. Kümmern Sie sich mit Ihrer Staffel zum Schluß um die X-Wings der Rebellen.

STORM *im Verband angreifen*

MISSION 11: Die größte Gefahr geht von den B- und X-Wings aus. Später erscheint die ATR-Gruppe Storm, die Sie am besten gemeinsam mit Ihrer Staffel abschießen. Greifen Sie von hinten an!

Feindliche **TORPEDOS** *abschießen*

MISSION 12: Die Angriffswellen 1 und 2 feuern mit Torpedos, die Sie rechtzeitig erledigen müssen. Die Gegner vernichten sich dabei größtenteils gegenseitig. Zerstören Sie zuerst B- und X-Wings. Angriffswelle 3 verwendet keine Torpedos und ist ein leichtes Ziel. Sobald der Dreadnought auftaucht, schicken Sie ihm die Avenger-Staffel auf den Hals und kümmern sich um die Z-95.

Den **ISD** *unterstützen*

MISSION 13: Schalten Sie die R-41 und die Dreadnoughts aus. Dann hilft man dem ISD gegen feindliche Jäger, wobei B-Wings am gefährlichsten sind. Nach Vernichtung der Jäger greifen Sie mit Ihrer Staffel die Kreuzer der Allianz an.

So räumen Sie die **MINEN**

MISSION 14: Hier zählt jede Sekunde! Inspizieren Sie die Fregatte nach ihrem Nanosprung. Befehlen Sie Ihrer Staffel, Sie zu decken, und checken Sie den M/SC sowie beide Strike Cruiser und die Station. ETR Upsilon 1 muß noch in seinem Hangar unter der Station vernichtet werden; stellen Sie ihn per Mag Pulse ruhig. Schalten Sie die Minen mit der Beamwaffe aus – eine volle Ladung pro Feld reicht meist. Die Geschützstellungen sind mit Hilfe der eigenen Staffel kein Problem mehr. Untersuchen Sie mit Höchstgeschwindigkeit den Kreuzer.

Den **KREUZER** *schwächen und kapern*

MISSION 15: Inspizieren Sie den Kreuzer, die Station und den M/SC. Bombardieren Sie den Kreuzer, bis eine ATR-Gruppe ihn kapern kann. Sichern Sie die ATR. Werfen Sie Bomben auf den Dreadnought ab, und stürzen Sie sich auf ihn, um einen neuen, voll bewaffneten Jäger zu erhalten. Auf diese Art müssen mindestens zwei Dreadnoughts ausgeschaltet werden. Greifen Sie dabei die gleichen Schiffe wie Ihre Flügelmänner an. Kurz vor Missionsende taucht die Corvette Storm auf – unbedingt abfangen. Glückwunsch! MD

Fantasy-Vierkampf

War Wind 2

Auf Yavaun kochen alle Parteien ihr eigenes Süppchen. Mit unseren Tips können Sie es der Gegenseite gründlich versalzen.

Bei War Wind 2 von SSI balgen sich gleich vier Parteien. Wir helfen Ihnen durch alle 44 Einsätze auf Yavaun. Die Missionen verzweigen häufig: Wenn nichts anderes angegeben ist, geht es mit der nächsten Missionszahl weiter, ansonsten mit dem aufgeführten Buchstaben. In den Karten steht V für Verstärkungen, B für Butanium.

Die Kampagne der Overlords

Alchimisten **TRAINIEREN**

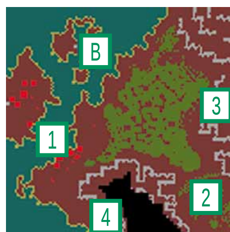
MISSION 1: Die Städte haben zwar viele, aber nur schwache Verteidiger. Lassen Sie die Alchemisten eifrig den Umgang mit Giften üben.

Beim **HÄNDLER** *einkaufen*

MISSION 2: Der Clan folgt dem Waldweg nach N und errichtet fast alle geforderten Bauwerke. Ein Händler in der SW-Ecke verkauft Ausrüstung und schließt sich Ihnen gerne an. Achtung: Im NW campt ein gefährlicher Gegner.

MONSTER *ausbilden*

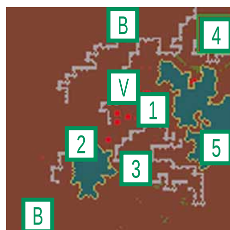
MISSION 3: Ihre Krieger dichten die Engstelle (1) ab, bis der Wald abgeholzt ist. Für den Sturm auf die Gärten (2) stellen die Herdsmen eine Monsterarmee auf, und der Anführer engagiert den Grenadier (3) als Turmknacker.



Mission 3: Die Vermin horten Vorräte (4).

Setzen Sie auf **PANZER**

MISSION 4: Alle Gruppen wandern nach (1), um am Wald eine Basis zu bauen. Unterwegs nehmen Sie eine Ambulanz aus dem Vermin-Lager (2) und ein paar Helden aus dem Dorf (3) mit. Mindestens vier Schwebepanzer schleifen die Festung der Eaggra (4).



Mission 4: Bei (5) wartet ein Hoovertank-Wrack.

In die **BASIS** *schleichen*

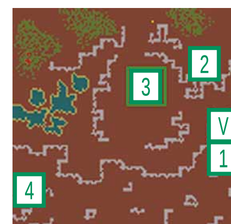
MISSION 5: Über (1) schweben die Tanks zur Basis (2). Angeln Sie sich bei den Marines (3) einen Froschmann, der das gesuchte Objekt (4) aus der Feindbasis holt. Gegen das Abwehrfeuer der Raketentürme hilft ein Grenadier.



Mission 5: Bei (5) liegt ein nützlicher Teleporter.

PANZER *reparieren*

MISSION 6: Die Minister erkunden die Karte und sammeln Medikits. Ein Herdsman repariert den Hovertank (1). Die Basis der Marines (2) wird zuerst gestürmt (neben dem Alchemisten liegt ein Schild im Gras). Überfallen Sie dann mit allen Kräften den gut bewachten Eaggra-Anführer (3).



Mission 6: Über (4) fliehen.

Zum Ziel **FLIEGEN**

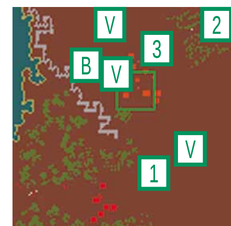
MISSION 7: Nach einem Plausch mit Saw'Shaw (1) und Bruener (2) fliegt die Matrone mit dem Heli (3) direkt zum Ziel (4). Wenn Sie sich für die Verschwörer entscheiden, geht's mit den beiden A-Missionen weiter, bleiben Sie loyal, mit B.



Mission 7: Ein Raketenturm bewacht den Heli (3).

Marines **MEIDEN**

MISSION 8A: Erobern und reparieren Sie die Versorgungspanzer (1). Meiden Sie auf dem Weg zum Ziel (2) die schwer bewachte Marines-Basis (3).



Mission 8A: Jump-Einheiten sind ideale Späher.

Die **INSEL** *beschießen*

MISSION 8B: Lassen Sie sich von den Gegnern nicht aufhalten: Ihr Heer schlägt sich zu Dörfern im SO-Eck und auf einer Insel im NW durch. Feuern Sie von Brückenköpfen aus mit Kanonen die Insel im NO sturmreif. Wer die Shama'Li als nächstes Ziel wählt, macht mit Mission 9C weiter.



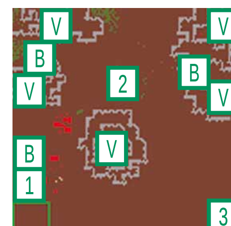
Mission 9A: Arbeiter (5) repariert fleißig die Viper.

MISSION 9A: Die Konvoi-Vorhut muß schnell vernichtet werden, bevor sie Punkt (1) passiert. Nun sammeln sich die Overlords zum letzten Gefecht (2), doch die Viper (3) lockt immer wieder einzelne anstürmende Truppen ins Verderben. Das Lazarett (4) pflegt Verwundete.

KONVOI *abfangen*

FESTUNG *zerstören*

MISSION 9B: Die Overlords lassen sich bei (1) nieder. Von den umliegenden Berghängen her zerpflücken Jump Trooper die Festung (2) aus sicherem Abstand, bis sie sturmreif ist.



Mission 9B: Ein Dorf abtrünniger Tha'Roon (3).

DÖRFER *requirieren*
MISSION 9C: Sobald die Siedlungen (1 und 2) requiriert sind, werden die Eaggra aus den Wäldern (3) vertrieben. Hier wächst genug Holz, um hochgerüstet den feindlichen Fluß zu den Shama´Li (4 und 5) zu überqueren.
Über den **FLUSS**



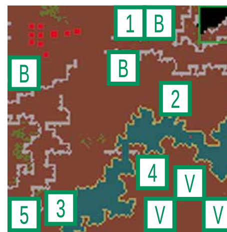
Mission 9C: Meiden Sie die bissigen Boncas!

Die Kampagne der Marines

Am **STRAND** *bauen*
MISSION 1: Hinter dem Strand errichtet man die geforderten Gebäude. Das Schild am O-Rand und ein paar Medikits bilden die Erstausstattung.

Bei **BOA** *einkaufen*
MISSION 2: Legen Sie Ihr ganzes Geld bei Boa im NW für Schlüssel und Ausrüstung an. Dann eskortieren die Marines das Fahrzeug zum Camp in die SO-Ecke.

Der **INFORMANT** *auf der Insel*
MISSION 3: Sobald das Wrack (1) repariert ist, brennt eine Horde Incinerators die Forts der Eaggra (2 und 3) nieder. Auf Insel (4) findet sich ein Informant unter den Gefangenen. Wenn der Truck zerstört werden soll, geht's mit Mission 4A weiter, sonst mit 4B.



Mission 3: Bei 5 ist ein Schild abzuholen.

Nach **OSTEN**
MISSION 4A: Ihre Truppe zieht schnell nach O, bezieht Posten neben der breiten Straße und fängt den anrückenden Konvoi ab.

INFANTERIE *für Ruinen*
MISSION 4B: Die Incineratoren räuchern die SUN aus. Da sie in den engen Ruinen nicht manövrieren können, setzt man hier Fußtruppen ein. Weiter geht's mit Mission 5.



Mission 5: Bio-Droids heilen im MASH.

BRÜCKE *bauen*
MISSION 5: Siedlung (1) wird übernommen und eine Brücke zum Butanium gebaut. Bei (2) lagern ein Schild und Medikits. Um Engstelle (3) zu umgehen, landen Stingrays Invasoren am Strand der Obblinox-Stadt (4) an. Am Zielpunkt (5) wird ein HQ zur Basis aufgewertet.
INVASOREN *anlanden*



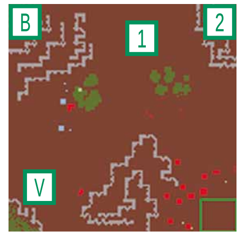
Mission 6: Wolfgang wartet bei (1).

Aus der **LUFT** *angreifen*
MISSION 6: Die Marines umgehen die SUN-Stadt (2) und erobern die Descendant-Basis (3). Fliegende Bio-Droiden locken die Sha-ma'Li-Magier (2) ins Verderben. Nun kann die Wasp (4) alle Verteidiger der Boncas (5) vertreiben.



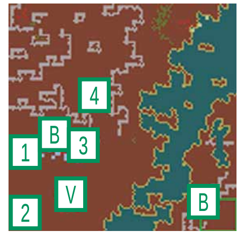
Mission 7: Ziehen Sie Ihre Truppen zusammen.

TRUPPEN *vereinen*
MISSION 7: Über Brücken werden die Truppen zusammengezogen (1). Die Vipern (2) und der Legionär aus dem Descendant-Lager (3) helfen, die Festung (4) zu zerlegen.



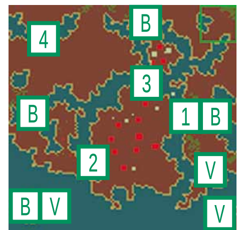
Mission 8: Ein Besuch bei (2) lohnt sich.

EAGGRA *jagen*
MISSION 8: Nach anfänglichen Attacken jagen Ihre Legionäre und ein Schwarm Wasps (1) die feindlichen Eaggra aus den Wäldern. Es folgt Mission 9A (Atom), oder es geht mit 9B (Verteidigung) weiter.



Mission 9A: Bei (4) hilft eine Ambulanz.

OBJEKT *befördern*
MISSION 9A: Um das gesuchte Objekt (1) zum Ziel (2) zu bringen, umgehen Sie die Basis (3) am Fluß und infiltrieren sie mit einer starken Armee von Punkt (2) aus.



Mission 9B: Das Kommandoschiff ist bei (4).

Ein **MASH** *bauen*
MISSION 9B: Sofort die Brücken (1 und 2) kappen. Sie müssen die Engstelle (3) halten, ein MASH bauen, und später versprengte Gegner jagen.

Die Kampagne der SUN

Versprengte **SUCHEN**
MISSION 1: Mit der zusammengezogenen Armee werden alle verlorenen Schäfchen eingesammelt.

Am **WASSER** *bauen*
MISSION 2: Die Krieger folgen dem Pfad und finden einen Strand, an dem sie ihre Gebäude errichten.

BONCAS *trainieren*
MISSION 3: Während die Cavaliers den Eaggra zu Hilfe eilen, schnappen sie sich unterwegs ein paar Boncas. Besuchen Sie die Anführerin der Marines in ihrem HQ am O-Rand, und säubern Sie die Karte.

BONCA *befreien*
MISSION 4: Zusammen mit den Bewohnern der Siedlung (1) marschiert ein Rettungskommando über die Brücken (3) und befreit das verletzte Bonca (2) aus dem Archipel der Obblinox.



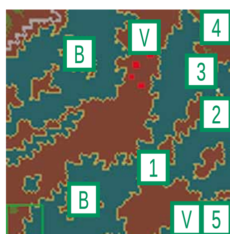
Mission 4: Retten Sie das verletzte Bonca bei (2).

BRÜCKEN *zum Intern*
MISSION 5: Errichten Sie Klappbrücken zur Hauptinsel (1) und zum Eiland des Intern (2). Der repariert das Skiff (3), das dann die Stingrays versenkt und beim Küstenbombardement (4) hilft.



Mission 5: Bauen Sie an der Stelle (5) einen Tempel.

Zum Feind **GRABEN**
MISSION 6: Der Burrower buddelt sich von Insel zu Insel. Wer mag, besucht mit allen Truppen die Marines (1) und borgt sich die Stingray (2). Im Kampf gegen die Snipethorns nutzt der Burrower die Deckung der Ruinen (3), bevor er



Mission 6: Bei (5) gibt's Ausrüstung.

sich schließlich frisch repariert der Bestie (4) stellt.

Per **TAXI** *zum Ziel*

MISSION 7: Wenn das Dorf (1) ausgebaut ist, wird das Butanium im Marine-Lager (2) erobert. Ein Burrower-Taxi holt Saw' Shaw (3) ab und bringt ihn zum Ziel (4). Rambo-Naturen brechen durch die Camps (5) und (6). Wer den Menschen hilft, spielt die Mission 8A, wer sich für die Overlords entscheidet, den 8B-Einsatz.

Mission 7: Bei (5) liegen zwei Medikits.

LAGER *erobern*

MISSION 8A: Sobald man sich in zentraler Lage niedergelassen hat, fängt eine Luftabwehrgruppe die Vipern ab. Nehmen Sie zuerst das Neben- (1), dann das Hauptlager (2) ein. Wenn Sie beim Händler (3) ein Bild kaufen, folgt Mission 9A, wenn nicht, Einsatz 9B.



Mission 8A: Taucher lauern bei (3).

ANFÜHRER *ist im Südosten*

MISSION 8B: Überzeugen Sie in der SO-Ecke den Overlord-Chef (im Hovertank) magisch. Weiter geht's mit Auftrag 9B.



Mission 9A: Sattelt die Boncas!

Die **TAFELN** *erbeuten*

MISSION 9A: Übernehmen Sie das Dorf (1), den Incinerator (2) und das Silo (3). Mit dem Holz aus dem Wald (4) baut man Burrower. Die transportieren Truppen in den abgegrenzten SO, um die Tafeln von (5) ins Ziel (4) zu bringen.

Der Weg zu den **DÖRFERN**

MISSION 9B: Der zweite Gang von links führt auf den Weg zu zwei Dörfern (1 und 2). Hier wird mit allen Kämpfern der äußere Verteidigungsring durchstoßen (3). Wecken Sie möglichst wenig Wächter. Burrower bringen Truppen und Diplomaten ins Zielgebiet (4).



Mission 9B: Drohnen gegen Hovertanks.

Die Kampagne der Descendants

NEUTRALE *überzeugen*

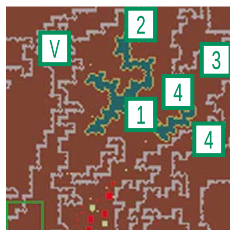
MISSION 1: Die Intern errichten im N alle notwendigen Gebäude, und Johnas überzeugt die Bevölkerung. Unterwegs schließt sich ein Defender an.

BRÜCKEN *nutzen*

MISSION 2: Über Brücken (1) umgehen Gewehrwagen den Rubble Fiend (2) auf dem Weg zu (3).

In den **RUINEN**

MISSION 3: Die Siedlung im SO-Eck rüstet ein Expeditionscorps aus, das die Ruinenfelder im N absucht.



Mission 2: Nützliche Schilde gibt's bei (4).

Der Eaggra wartet im NO hinter einem Marines-Camp. Wer nach dem Atlantis-Tor sucht, macht mit Mission 4A weiter, wer nicht, landet bei 4B.

Nach **WESTEN**

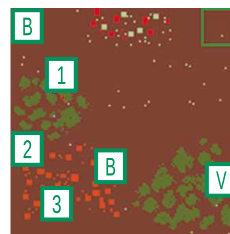
MISSION 4A: Alle Einheiten setzen nach W über und erobern ein Dorf im NO. Dann fallen die Siedlungen am N- und W-Rand. Neue Truppen gibt's im O.

PANZER-WAGEN *einsetzen*

MISSION 4B: Ihre Basis sollten Sie in Waldnähe errichten (1). Mit gepanzerten Fahrzeugen rücken Sie dann später langsam von (2) her auf den Wohnwagen (3) zu.

Sofort **FLIEHEN**

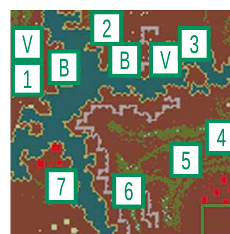
MISSION 5: Schicken Sie schnell alle Angegriffenen zu den Entsatztruppen, die geschlossen gegen die Obblinox vorrücken. Ein Incinerator in der NW-Ecke hilft, alle Obblinox-Arbeiter in den Wäldern aufzustöbern. Am N-Rand warten drei Medikits und ein Professor auf ihren Einsatz.



Mission 4B: Bauen Sie genug Panzer-Fahrzeuge.

Weg über die **INSELN**

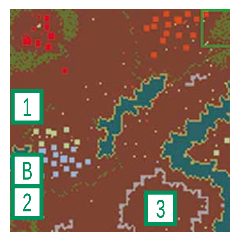
MISSION 6: Über die Inseln (1) und (2) vorrückend, legt man eine Brücke über den Fluß (3) zum Truck (4). Die Marines lauern in den Wäldern (5), können aber teilweise einfach umgangen werden (6).



Mission 6: Achtung, bei (7) liegen tödliche Minen!

Die **AFFEN** *zähmen*

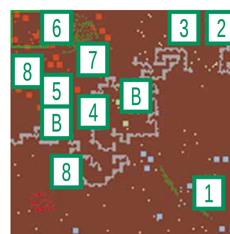
MISSION 7: Schicken Sie einen Zoologen mit einer Wasp über die sichere Route (1 und 2) zu den gesuchten Affen (3), um sie zu zähmen. Falls kein Tierfreund greifbar ist, müssen Sie einen ausbilden.



Mission 7: Umfliegen Sie den Gegner mit einer Wasp.

Die sieben **ARTEFAKTE**

MISSION 8: Sieben Artefakte müssen zum Endmarker (1) gebracht werden: Ein Fernseher (1), ein blauer Beutel (2), zwei bunte Objekte (3 und 4), ein Photo (5), die Holzkiste von Kate Turner (6) und der Nuklearsprengsatz, den ein um die Marines-Basis (7) herumwandern-der Techie trägt.



Mission 8: Panzer-Parkplätze plündern (8).

Angriff per **SATELLIT**

MISSION 9: Marschieren Sie zum Farmer (1), der den Burrower (2) repariert und die Basis (3) aktiviert. Das Holz bei (4) finanziert einen Außenposten (5). Hier gibt es genug Ressourcen, um das Zielgebiet (6) per Satellit leer zu fegen. MD



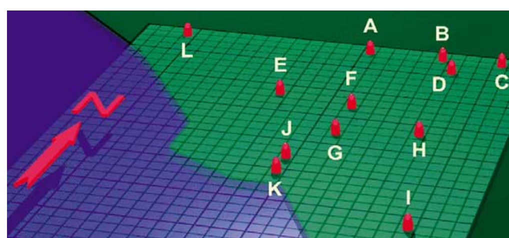
Mission 9: Bei (7) liegt hilfreiche Ausrüstung.

Durch die Hölle und zurück

Fallout

Wir helfen Ihnen bis zum Happy-End durch eine postnukleare Welt.

Das Endzeitszenario in Interplays Rollenspiel Fallout hat seine gefährlichen Tücken. Wir zeigen Ihnen, was an den einzelnen Schauplätzen zu tun ist, um an den Wasserchip zu kommen.



Die Spielwelt: Vault 13 (A), Shady Sands (B), Vault 15 (C), Raiders (D), Bruderschaft (E), Junktown (F), Hub (G), Necropolis (H), The Glow (I), Boneyard (J), Kathedrale (K), Military Base (L).

Die Siedlung **SHADY SANDS**

TIP 1: Plaudern Sie am Tor von Shady Sands mit Katrina und im großen Haus unten rechts mit Aradesh, dem Sie Ihre Hilfe gegen die Skorpione anbieten. Am Stadttor kennt Seth den Weg zur Höhle der Bestien. Töten Sie hier alle Skorpione, und stecken Sie ihre Schwänze ein. Aus denen gewinnt Doktor Razlo in Shady Sands ein Gegengift, das der Patient Jarvis braucht. Aradesh erzählt Ihnen, daß Tandi entführt wurde (falls nicht, müssen Sie einige Male rasten und dann erneut fragen). Verkaufen Sie das restliche Gegengift, um Ian anzuheuern. Im Osten der Siedlung bietet ein Bauer Arbeit an; das nördliche Haus birgt ein Pfadfinder-Buch und ein Seil.

Der verlassene **VAULT 15**

TIP 2: In Vault 15 liegt in fast jedem Spind Ausrüstung. Mit dem Seil geht's den Aufzugschacht hinunter. Im Untergeschoß findet sich in einem Fach ein weiteres Seil, mit dem Sie noch einen Stock tiefer kommen. Ein Spind im Osten birgt ein SMG.

Besuch in **JUNKTOWN**

TIP 3: Marschieren Sie zu den Raiders, um mit dem Anführer Garl über Tandi zu verhandeln. Garl läßt die Geisel für Gegengift und Munition frei. Aradesh in Shady Sands gibt Ihnen 500 Kronkorken als Belohnung. Beseitigen Sie alle Raiders, schalten Sie im Gebäude Garl mit einem Feuerstoß (Burst) aus, und befreien Sie die beiden Sklaven.

Bei den **RAIDERS**

TIP 4: Bieten Sie in Junktown Lars Ihre Hilfe an, und verkaufen Sie in Killian Darkwaters Laden nicht benötigte Ausrüstung. Wer im Gebäude bis Mitternacht schläft, kann hier den Safe per Lockpick-Skill knacken. Schlafen Sie bis 7:00 Uhr, und reden Sie mit Killian. Kurz darauf erscheint ein Attentäter, den Sie ausschalten müssen. Von Killian angesprochen, sagt man zu, ihm gegen Gizmo zu helfen und erhält ein Mikrofon samt Aufnahmegerät. Den Recorder nimmt man in die Hand (einen freien Slot wählen), und mietet sich im Norden ein Hotelzimmer.

Gespräche in der **BAR**

TIP 5: Weiter nördlich wartet man in der Skum-Pit-Bar bis 18:00 Uhr und spricht mit Tycho, um ihn zu rekrutieren. Der Sänger Ismarc verrät für etwas Geld, wo Boneyard, Hub und Brotherhood liegen. Warten Sie, bis einer der Skullz Trish angreift. Fragen Sie Trish, warum sie nach Soul gerufen hat, und den Barmann nach den Punks. Sagen Sie dem Boxer Soul, daß Trish sich Sorgen macht. Nach einem Nickerchen im Hotel fordern Sie den Raider auf, Sinthia beim Eingang freizulassen. Erklären Sie Gizmo, daß Sie für ihn arbeiten wollen, und fragen Sie ihn, warum er Killian töten will. Dann spricht man mit Killian und Lars, nimmt das SMG und beseitigt Gizmo.

Die **SKULLZ** *loswerden*

TIP 6: Entweder überzeugen Sie Sherry, die Skullz zu verlassen (mehrmals versuchen), warten zwei Tage, fordern sie zum Geständnis auf und informieren Lars. Oder aber Sie fragen die Skullz, ob Sie Mitglied werden können. Um die geforderte Urne zu stehlen, warten Sie bis 02:00 Uhr in der Bar – dann schläft der Barmann. Nun schnappt man sich die Urne, erzählt den Skullz, daß man noch etwas vorhat, tötet den Barmann, informiert Lars und hilft ihm gegen die Skullz.

Gepräch mit Doktor **MORBID**

TIP 7: In Doktor Morbids Keller erzählt Gretch, daß Bob im »Hub« Menschenfleisch verkauft. Zurück bei Gizmo durchsucht man sein Zimmer nach einem Waffenbuch. Der Hund im Osten läßt sich mit einem »Iguana-on-a-Stick« bestechen.

Von der Bruderschaft zum »Hub«

Bei der **BRUDERSCHAFT**

TIP 8: Fragen Sie in der Bruderschaft den linken Wächter (Cabott), ob Sie Mitglied werden können. Er nennt Ihnen eine Aufgabe und den Glow-Standort. Der zweite Wachmann hat noch mehr Infos.

Unterwegs im **HUB**

TIP 9: Im Hub sprechen Sie mit Bob in Downtowns Süden über das Menschenfleisch und den Sheriff. Reden Sie im »Malteser Falken« mit Kane, der Sie zu Decker bringt. Nehmen Sie den Job an, um dann bei FLC gegenüber dem »Malteser Falken« Lorenzo zu töten.

TRESOR *knacken*

Der Tresor läßt sich per Lockpick-Skill öffnen und enthält 2.000 Kronkorken. In der Bibliothek stehen Bücher und eine Holodisc zum Verkauf. Benutzen Sie die Disc und den PIP-Boy, um Infos über einen weiteren Vault zu erhalten. Kaufen Sie im Laden ein Seil, und fragen Sie die Fargo-Traders nach dem Deathclaw-Job. Der Waffenladen gewährt Ihnen nun einen Rabatt von 15 Prozent. Reden Sie hier mit Beth über die Deathclaws. Ganz im Süden freut sich Irwin in der Ruine über Ihre Hilfe. Töten Sie alle Raiders.

Die Höhle der **DEATHCLAWS**

TIP 10: In der Nordost-Ecke des Hubs liegt die Altstadt, wo ein Waffenhändler im Norden Combat-Armors und Combat-Shotguns verkauft. Geben Sie Ty-

cho diese Schrotflinte, und sprechen Sie im südwestlichen Haus mit dem Mutanten Morgan. Spendieren Sie ihm etwas Geld, und fragen Sie nach den Deathclaws und was mit ihm passiert ist. Draußen spricht man mit Onkel Slappy, der den Weg zur Deathclaw-Höhle kennt. Dort nimmt man dem sterbenden Supermutanten seine Disc weg und kehrt zurück.

Den Gefangenen **BEFREIEN**

TIP 11: Im Gebäude nördlich von Morgan schmachtet ein Gefangener, den man mit einem Dietrich befreien kann, sobald die Wächter ausgeschaltet sind. Im Haus südlich des Waffenhändlers führt eine Treppe hinab; unten bietet man Ihnen einen Auftrag an. Übernehmen Sie ihn, um sich den Dieben anzuschließen.

Einbruch in den **HEIGHTS**

TIP 12: Warten Sie bei den Heights ganz im Westen bis Mitternacht, und schleichen Sie sich von Süden her ins Gebäude, wenn der Wächter von der Tür weggeht. Entschärfen Sie die Fallen an der Kiste, die Sie mit einem Dietrich öffnen. Den Schmuck bekommt Loxley bei den Dieben. In der Kirche im östlichen Stadtteil wartet Jain, die Sie ausschalten müssen. Der nördlichste Raum birgt viel Ausrüstung und Munition (Dietrich benutzen).

WASSER *für die Heimat*

Bei den Wasserhändlern kauft man Wasser für den Vault (zuerst speichern und nur 500 bezahlen). Zurück bei Morgan übernimmt man den nächsten Auftrag und eliminiert in den »Heigths« Hightower. Nun besucht man wieder den Sheriff und hilft ihm gegen Morgan, indem man zuerst Kane mit der .233-Pistole, dann die anderen Gegner eliminiert. Bei den Crimson-Karawanen gibt's eine Granate gratis, wenn man den Job annimmt und mehrmals mit dem Türsteher spricht – der Job muß nicht ausgeführt werden.

Der Krater in **THE GLOW**

TIP 13: Schlucken Sie ein oder zwei Rad-X-Pillen, bevor Sie den Glow-Quadranten betreten. Im Westen des Kraters kommt das Seil an den Balken. Runterklettern und alle Leichen nach Waffen durchsuchen. Der Krieger mit der Power-Rüstung besitzt die gesuchte Disc und eine Schlüsselkarte, die den Fahrstuhl steuert. In der zweiten Etage findet sich bei einer weiteren Leiche eine rote Karte, mir der sich der gleichfarbige Aufzug öffnet. Fahren Sie in den vierten Stock, und schalten

Der **SUPER-** *Computer*

Sie den Supercomputer ein, um alle Daten herunterzuladen. Bei einem Toten findet sich eine blaue Schlüsselkarte. In der sechsten Etage repariert man den Generator und nimmt den Lift zum fünften Stock, wo in einem Spind eine Holodisc liegt.

Wieder bei der **BRUDERSCHAFT**

TIP 14: Fahren Sie bei der Bruderschaft per Lift in die vierte Etage, und bieten Sie Maxson an, den Norden gratis auszukundschaften. Versprechen Sie dem »Ritter« in der Werkstatt im Südosten des dritten Stocks, das fehlende Teil für die Power-Rüstung zu finden. In der Bibliothek bessert Vree Ihre wissenschaftlichen Kenntnisse auf, im zweiten Geschoß ein Arzt Ihre medizinischen Fähigkeiten.

Gespräch mit **TALUS**

TIP 15: Reden Sie im Trainingsraum auf Level 1 mit Talus über Ausrüstung und zweimal über den Eingeweihten (Initiate), den Sie bereits befreit haben – so gibt's eine Belohnung. Beim Beobachten des Trainings erhöhen sich die Kampfwerte (speichern!). Vor dem Trainingsraum weiß Michael mehr über das Rüstungs-Teil. Lügen Sie ihm vor, daß Sie autorisiert sind. Falls er das fehlende Stück trotzdem nicht rausrückt, klaut man es aus Rhombus' Spind, speichert und repariert die Power-Rüstung in der Werkstatt.

Alle Waffen auf einen Blick

Name	Distanz	AP	Munition	Schaden
9mm Mauser	22	5	9mm	5-10
10mm-Revolver	25	5	10mm JHP/AP	5-12
Assault Rifle	45/38	5/6	5mm JHP/AP	8-16
Hunting Rifle	40	5	.223 FMJ	8-20
Sniper Rifle	50	6	.223 FMJ	12-34
Desert Eagle	25	5	.44 FMJ/JHP	10-16
14mm-Revolver	24	5	14mm AP	12-22
Shotgun	14	5	12 GA	12-22
Combat-Shotgun	22	5/6	12 GA	15-25
MP9 SMG	25/20	5/6	9mm JHP/AP	5-12
.223-Revolver	20	5	.223 FMJ	20-30
Minigun	35	6	5mm JHP/AP	7-11
Flamer	5	6	Fuel	45-90
Rocket-Launcher	40	5	Rockets AP/EX	35-100
Laser Pistol	35	5	Energy Cell	10-22
Laser Rifle	45	5	Fusion Cell	25-50
Gatling Laser	40	6	Fusion Cell	20-40
Plasma Pistol	20	5	Energy Cell	15-35
Plasma Rifle	25	5	Fusion Cell	30-65
Turbo Plasma Rifle	25	4	Fusion Cell	30-65
Molotov Cocktail	12	3	–	8-20
Frag Grenade	15	3	–	20-35
Pulse Grenade	15	3	–	100-150

Im Untergrund von Necropolis

Durch den Schacht zur **NECROPOLIS**

TIP 16: In Necropolis führt ein Schacht in die Kanalisation. Richtung Nordwesten sind die guten Ghouls, deren Anführer man Hilfe anbietet. Über die nordwestlichste Leiter geht's zu einem Regal, das man durchsucht. Mit dem Fallen-Skill öffnet man das Loch in der Wand und verspricht Set, die Mutanten zu töten. Kehren Sie zur Kanalisation zurück, in der im Norden eine Leiter nach oben führt. Reden Sie mit Harry, dem Wächter beim Eingang zur Wasserpumpe, und töten Sie alle Mutanten. Wenn das Regal hinter Harry durchsucht ist, befreien Sie den Ghoul und fragen ihn, von wo das Wasser kommt. Weiter geht's durch den nördlichsten Kanalschacht;

Pumpe und **WASSERCHIP**

im Osten liegen die gesuchten Teile. Klettern Sie wieder nach oben, um die Pumpe zu reparieren. Neben dem Gefängnis führt ein Schacht in einen Vault, wo man alle Kreaturen tötet. Der begehrte Wasserchip liegt im dritten Level. Set belohnt Sie, gehen Sie dann zu den guten Ghouls, um die Bücher zu lesen.

Intrigen in **BONEYARD**

TIP 17: In Boneyard erzählt der Chemiker Miles (in Adytum) von einer beschädigten Pumpe. Bieten Sie Hilfe an, und reden Sie im nordwestlichen Gebäude mit Zimmerman, der Sie auffordert, Razor zu töten.

Im Norden spricht man mit dem Türsteher, dem Ehepaar im westlichen Flügel und mit Razor über Zimmermans Sohn. Lesen Sie die Holodisc, um dann Razor zu helfen. Die Gunrunners sind im Osten; eine Leiche bei den Deathclaws birgt Schrott – die Teile für die kaputte Pumpe. Der Anführer der Gunrunners weiß mehr über die Deathclaws und verkauft Ihnen ein Plasmagewehr.

Alle **DEATH-CLAWS** *vernichten*

TIP 18: Eliminieren Sie alle Deathclaws; eine Treppe im Norden des Gebäudes führt zu ihrer Königin, die samt ihrer Eier vernichtet werden muß. Fordern Sie bei den Gunrunners Waffen für Ihre Freunde als Belohnung. Zurück bei den Blades, bietet man Razor Hilfe gegen die Regulators an. Wenn der lange Kampf überstanden ist, besteht keine Chance, Zimmerman zu retten. Nach einem Gespräch mit Razor und Miles bringt man die Schrott-Teile zu Smitty. Wenn die Pumpe repariert ist, rüsten Miles die Power-Panzerung und Smitty das Plasmagewehr auf. Der Türsteher im Norden trainiert Ihre Kampfwerte. Reden Sie wieder mit dem Ehepaar, dem Ghoul und in der Bibliothek im Westen mit Nicole über die Kinder in der Kathedrale. Katji wird sich Ihnen gerne anschließen.

Das **TURBO-** *Plasma-gewehr*

Harte Kämpfe in der Kathedrale

Zwei Wege durch die **KATHEDRALE**

TIP 19: In der Kathedrale gibt es zwei Wege, den Vault zu betreten: Entweder mogelt man sich in Jains Robe (aus dem Hub) durch, wobei Lashers CoC-Marke aus dem Nordwesten der Kirche hilft. Oder man kämpft sich durch, indem man sich von Laura einen Geheimgang zeigen läßt. Sobald sie weg ist, tötet man alle CoCs und den Mutanten aus dem Geheimgang, der einen Gatling-Laser zurückläßt. Die Treppen nach oben führen zu Morpheus, den Sie mit einer anderen Waffe als dem Plasma-Gewehr töten, damit der benötigte Schlüssel nicht mit verdampft. Eines der Regale birgt einen Teslapanzer. Zurück im Erdgeschoß sollten Sie alle Team-Mitglieder bis auf Dogmeat entlassen, weil sie den folgenden Kampf nicht überleben würden – Sie können alle später wieder rekrutieren. Hinter der Tür geht's treppab, wo die Bücherregale den Schalter für eine Geheimtür bergen. Töten Sie alle CoC-Mitglieder, und schalten Sie im Vault den Computer ein, der eine Militärinstallation im Nordwesten auf Ihrer Karte anzeigt.

MORPHEUS *töten*

TEAM *entlassen*

ROBOTER *mit Pulse-Granaten bekämpfen*

TIP 20: Per Lift geht's in den zweiten Level. Wenn alle Mutanten und Wissenschaftler beseitigt sind, fragen Sie den Verrückten im Nordwesten nach dem »Master«, und überzeugen ihn, sein Kopfstück herauszurücken. Tut er es nicht, können Sie ihn töten, um es zu nehmen. Im dritten Level vernichtet man mit Pulse-Granaten alle Roboter und mit dem Gatling-Laser die Mutanten. Dazu gibt man einen Schuß ab, flieht um die Ecke und erledigt die einzeln auftauchenden Angreifer und Wissenschaftler.

Die **KIRCHE** *zerstören*

TIP 21: Es gibt drei Wege, die Kirche zu vernichten: Entweder per Atombombe, die im untersten Level gezündet wird. Dazu öffnet man die beiden Türen zum Lift erst mit dem elektrischen, dann mit dem normalen Dietrich, tötet alle Wachen und schaltet den Computer ein. Oder aber man benutzt das Kopfstück, betritt den geheimen Korridor im Osten und befragt den Master nach seinen fehlerhaften Plänen mit den weiblichen Mutanten. Die dritte Möglichkeit bringt die meisten Punkte: Töten Sie den Master und seine Mutantenwache, wobei eine der Säulen als Deckung dient. Der Master darf auf keinen Fall die Position von Vault 13 erfahren. Sobald der Countdown für die Atombombe läuft, rennen Sie schnell nach oben, rekrutieren erneut Ihre Crew und verlassen flink das Gebäude sowie den gesamten Sektor.

Den **MASTER** *töten*

Der Showdown beginnt

Rückkehr nach **VAULT 13**

TIP 22: Überreden Sie Theresa in Ihrem Heimat-Vault 13, die Rebellion zu stoppen. Im südlichen Teil erfahren Sie Näheres über den Wasserdieb. Nach einem Gespräch mit dem Wasserwächter auf Level 3 benutzt man den Computer in der Bibliothek und schläft bis 00:00 Uhr. Sobald eine Person aus dem Lift kommt, durchsucht man sie und wartet, bis sie das Wasser stiehlt. Filzen Sie den Dieb wieder, um ihn dann zu töten und zum Overseer zu laufen. Anschließend geht's zur Militärbasis im Westen, die gleich wieder verlassen wird. In der Bruderschaft redet man mit Maxson und bittet die Ältesten um Hilfe, die nun drei Krieger zur Militärbasis schicken.

Das Finale in der **MILI-TÄRBASIS**

TIP 23: Bekämpfen Sie in der Militärbasis gemeinsam mit den drei Soldaten der Bruderschaft die Mutanten. Wenn Sie das Radio beim schwarzen Mutanten einschalten, werden seine Kameraden abgelenkt. Lesen Sie die Holodisc, um ins Gebäude zu gelangen. Hier ist der Gatling-Laser ideal gegen dicht beieinander stehende Feinde. Das Betreten roter Kraftfelder kostet etwas Energie; die gelben lassen sich entweder mit Dynamit sprengen oder ausschalten, indem man den Emitter per Reparatur-Skill bearbeitet.

Die zwei **COMPUTER** *nutzen*

TIP 24: Per Wissenschafts-Skill hackt man den Computer im Osten, bis ein »Games Directory« erscheint. Nun benutzt man den Rechner mit dem Hand-Icon und spielt Black Jack. Wenn die Partie gewonnen ist, setzt man erneut den Wissenschafts-Skill ein, ebenso auf den zweiten Computer in der Mitte des Levels. Schalten Sie auf diesem Rechner alles auf »Minimum«, um dann mit dem Aufzug in Level 2 zu fahren. Hier warten Waffen, Munition und weitere Mutanten. Der große Raum in Level 3 birgt viele Minen, außerdem sind wieder gelbe Kraftfelder auszuschalten, die den südlichen Lift steuern.

Den **COUNT-DOWN** *auslösen*

TIP 25: Belauschen Sie im Osten der vierten Etage das Gespräch eines CoC-Mitglieds über Vault 13, um dann den Leutnant zu töten. Im Kontrollraum sprengt man den oberen Computer oder knackt per Wissenschafts-Skill seine Codes, startet den Countdown für die Selbstzerstörung und flieht. MD

Tips von den Programmierern

Perry Rhodan

So wird Operation Eastside kein Fehlschlag: Die folgenden Kniffe stammen direkt vom Entwicklerteam des Perry-Rhodan-Strategiespiels.

Obwohl Ihre kleine Kolonie nur eine winzige Ecke im Universum ausmacht, gibt's bei Fan-Pros Strategiespiel genug zu tun. Unsere Tips kommen von den Designern höchstpersönlich.

Die ersten **GEBÄUDE**

TIP 1: Bauen Sie zwei Agrargebäude (Typ Arkon) und eine Leichtindustrie-Fabrik, um die anfangs zur Verfügung stehenden Ressourcen optimal auszunutzen. Alle drei Bauten sind in einer Runde fertig.

Kolonisten **VERMEHREN**

TIP 2: In den ersten Runden so viele Agrargebäude errichten, daß die Konsumgüterversorgung über 100 Prozent liegt: Ab diesem Wert steigt die Bevölkerungszahl. Je mehr Produktionsüberschuß, desto besser, denn Kolonisten kann man nie genug haben.

BAUPLATZ *freilassen*

TIP 3: Da der Standort eines Gebäudes auf der Planetenoberfläche für seine Leistungsfähigkeit völlig unerheblich ist, sollten Sie beim Bauen größere ebene Flächen frei lassen. Die reservieren Sie für Gebäude, die vier oder neun Felder Platz brauchen.

Quadratische **BLÖCKE** *bilden*

TIP 4: Errichten Sie gleichartige Bauten, die nur ein Feld Platz brauchen (beispielsweise agrarwirtschaftliche Gebäude), in quadratischen Vierer- oder Neunerblöcken (siehe Bild). Wenn Ihnen später größere Anlagen zur Verfügung stehen, können Sie die kleineren Bauten auf einmal entfernen und durch größere ersetzen.



Quadratische Gebäude-Blöcke sind zu bevorzugen.

Neue **GEBÄUDE** *erforschen*

TIP 5: Die Forschung sollte schon früh anlaufen. Bauen Sie soviele Labors, daß alle sechs bis zehn Runden eine neue Forschungsstufe erreicht wird. Tüfteln Sie zunächst an besseren Gebäuden – Raumschiff- Aggregate kommen später an die Reihe.

INDUSTRIE *entwickeln*

TIP 6: Wenn Leicht- und Schwerindustrie die gleiche Forschungsstufe erreichen, erhalten Sie neben effektiveren Fabriken auch bessere Forschungsstätten, Raumhäfen, Schiffswerften und militärische Gebäude. Es empfiehlt sich also, Leicht- und Schwerindustrie möglichst schnell auf den gleichen technologischen Entwicklungsstand zu bringen.

Kolonisten kurzfristig **FREISETZEN**

TIP 7: Falls Sie schnell bestimmte Gebäude bauen wollen, Ihnen aber die benötigte Bevölkerung fehlt, sollten Sie für wenige Runden auf die Forschung verzichten. Labors binden nämlich viel Personal.

STATISTIK- *Fenster öffnen*

TIP 8: Öffnen Sie gleichzeitig das Statistik- und das Ressourcenzuteilungs-Fenster. Bewegen Sie den Schieberegler, um im Statistik-Bildschirm die daraus resultierenden Änderungen für die nächste Runde abzulesen.

Griff nach den Sternen

Rechtzeitig **SCHIFFE** *bauen*

TIP 9: Spätestens um die 60. Runde sollten Raumschiffe gebaut werden, um gegen die Computervölker nicht ins Hintertreffen zu geraten. Wer bei Spielbeginn den Schwierigkeitsgrad auf »leicht« oder »sehr leicht« eingestellt hat, dem bleibt etwas mehr Zeit. Bei »schweren« oder »sehr schweren« Partien sollten Sie die Eastside schon früher erkunden.

SPÄHER *konstruieren*

TIP 10: Konstruieren Sie als erstes das kleinstmögliche Raumschiff, das als Späher dient. Führen Sie dazu die vier Schieberegler ganz nach links; eine Landungseinheit ist überflüssig. Dieser kleine Raumer benötigt zum Bau sehr wenige Ressourcen und läßt sich deshalb in kürzester Zeit fertigstellen. Geben Sie Ihren Schiffswerften gleich mehrere davon in Auftrag, um sie nach Fertigstellung zur Erkundung der Eastside in verschiedene Sonnensysteme zu schicken.

MEHRERE *Aufträge*

Neue **PLANETEN** *erkunden*

TIP 11: Wenn Späher ein neues Sonnensystem erreicht haben, sucht man nach geeigneten Planeten zur Kolonisierung (grüne Anzeige). Sobald welche gefunden sind, konstruiert und baut man ein bis drei Kleinst-Raumschiffe mit Landeeinheit, die auf den neuen Welten Kolonien gründen.

Landeschiffe **MEHRFACH** *nutzen*

TIP 12: Raumschiffe, deren Landeeinheit abgesetzt wurde, beordert man zu einer Kolonie mit Raumhafen und Schiffswerft, um die Schiffe dort zu reparieren: So gibt's automatisch ein neues Landemodul.

Gegner an den **SONNEN** *abfangen*

TIP 13: Solange ein Sonnensystem noch unbekannt ist, plaziert man seine dorthin beorderten Raumschiffe an der Sonne. Dadurch fangen eigene Flotten eintreffende Feinde sofort ab. Der Computergegner nutzt die gleiche Taktik; außerdem kann er seine Schiffe direkt zu Ihrer Kolonie schicken, wenn ihm das Sonnensystem bekannt ist.

HANDEL *mit anderen Völkern*

TIP 14: Handeln Sie mindestens alle zehn Runden mit fremden Völkern. Je mehr Ressourcen Sie austauschen, desto freundschaftlicher werden die Verhältnisse. Falls eine Rasse jeglichen Handel mit Ihnen ablehnt, Sie aber unbedingt Güter austauschen wollen, unterbreiten Sie ein schwerlich abzulehnendes Angebot: Bieten Sie sehr viele Einheiten einer Ressource, ohne viel dafür zu verlangen. MD

Monsterjagd leichtgemacht

Battlespire

Abenteuerlustige Rollenspieler haben es nicht leicht in Battlespire – wir zeigen Ihnen, wie Sie die größten Hürden meistern.

Bethesdas Action-Rollenspiel verlangt deutlich mehr als schnelle Reflexe. Besonders wichtig sind auch der richtige Umgang mit Monstern, Waffen und magischen Sprüchen.

CHARAKTER- *Generierung*

TIP 1: Setzen Sie bei der Charakter-Generierung auf Spezialisten. Eine gute Wahl sind die Krieger von Redguard als Knight oder Warrior, die beweglichen Wood Elfes als Assassin oder Thief sowie die Bretons als Mage oder Sorcerer.

SPEZIAL- *fähigkeiten ausbauen*

TIP 2: Bauen Sie auch später in erster Linie die Spezialfähigkeiten aus, und verstärken Sie die anderen nur bis zu bestimmten Mindestwerten. Ein Ritter beispielsweise kommt mit einer Schwimm-Fähigkeit von anfangs 5, später 10 bis 15 sehr gut über die Runden.

ÜBEN *in aller Ruhe*

TIP 3: Einige Fähigkeiten sollten zu Spielbeginn in einer stillen Ecke ohne Feindeinwirkung geübt werden. Springen Sie ein wenig umher (»Alt«-Taste), schwingen Sie das Schwert, und verschießen Sie einige Pfeile – schon klettern die Werte.

MAXIMUM *überschreiten*

TIP 4: Das Programm enthält einen kleinen Bug, mit dessen Hilfe Sie einzelne Fähigkeiten besonders ausbauen können. Manche magischen Gegenstände senken bestimmte Skills. Tragen Sie einen davon, und trainieren Sie so lange, bis die korrespondierende Eigenschaft das Maximum erreicht. Dann werfen Sie den Gegenstand weg, und schon überschreiten Sie den eigentlich höchstmöglichen Fähigkeitswert.

VERBÜNDEN *oder* **KÄMPFEN?**

TIP 5: In Battlespire stehen Sie praktisch ständig vor der Wahl: Verbünden Sie sich mit Gegnern und schonen dabei die eigene Gesundheit, oder verkloppen Sie Feinde und sacken so möglicherweise wertvolle Gegenstände ein? Zumindest in den frühen Stadien sollte man nicht zu freundlich mit Monstern umgehen. Abgesehen von den Waffen oder Rüstungen, die ein erledigter Gegner hinterläßt, bauen sich Ihre Erfahrungspunkte dann schneller auf.

MAGIER *austricksen*

TIP 6: Manche Magier sind von Haudraufs umgeben. Wenn Sie diese zwischen sich und den gefährlichen Gegner positionieren, haben Sie Deckung, und die Monster erledigen sich untereinander.

MANA *auch für Monster begrenzt*

TIP 7: Gegner mit magischen Fähigkeiten haben keine unerschöpflichen Manavorräte, sondern müssen mit ihren Kräften ebenso haushalten wie Sie. Wenn es Ihnen gelingt, den ersten Zaubersprüchen auszuweichen, sind die Vorräte erschöpft, und Sie können relativ gefahrlos angreifen.



Aus der sicheren Distanz greifen Sie den Ritter gefahrlos mit Pfeil und Bogen an.

TIP 8: Die meisten Monster in Battlespire sind keine Intelligenzbestien und folgen Ihnen nicht über Treppen oder um Ecken. Die Strategie lautet deshalb: angreifen, wegflitzen und die Gegner aus der Distanz mit Pfeilen oder anderen Fernwaffen erledigen.

Blaue **KRISTALLE**

TIP 9: Gelegentlich taucht ein Paar schwebender, blauer Kristalle auf. Der eine füllt Ihr Mana, der andere heilt Sie. Anschließend verschwinden die Steine, erscheinen aber nach einiger Zeit erneut. Zwar haben die Entwickler diese Kristalle meist an abgelegenen Örtlichkeiten untergebracht, in Notfällen sollten Sie aber trotzdem nicht vor dem weiten Weg zurückschrecken, um sich zu regenerieren.

ZAUBER- *Training*

TIP 10: Bevor Sie die Kristalle nutzen, heilen Sie sich per Cure-Health-Spruch – so üben Sie das Zaubern und fahren trotzdem mit vollen Manareserven fort.

SPRÜCHE *manipulieren*

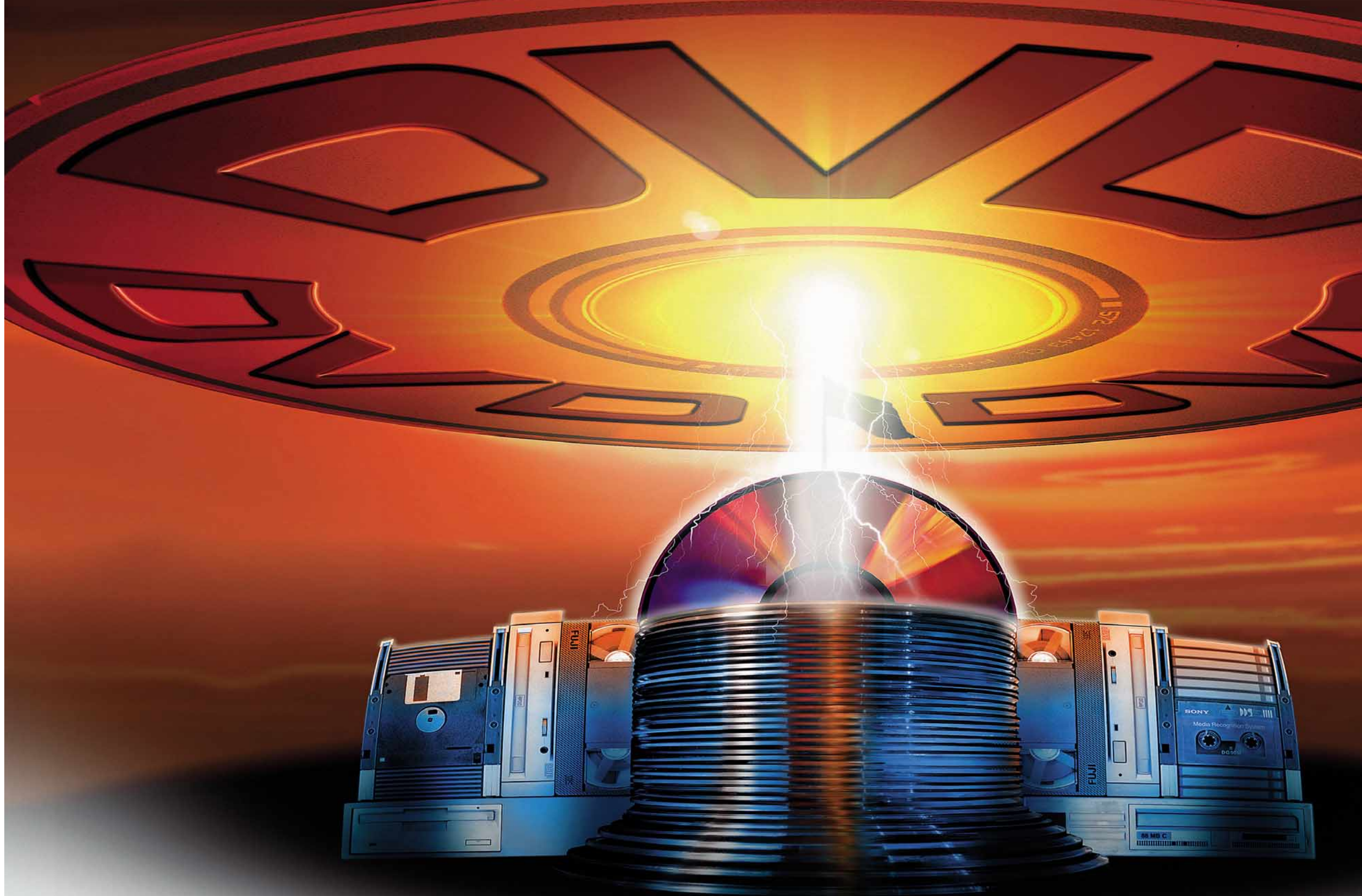
TIP 11: Battlespire erlaubt Manipulationen an magischen Sprüchen. Obwohl die vorgegebenen Einstellungen meist am effektivsten sind, können Sie einige kräftigere Zauber Ihren speziellen Bedürfnissen anpassen. Besonders interessant sind »Touch« und »One Creature« – die restlichen Optionen fressen zuviel Mana. Experimentieren Sie mit einem gespeicherten Spielstand.

Magische **GEGENSTÄNDE**

TIP 12: Battlespire zeigt nicht klar an, welche Eigenschaften ein magischer Gegenstand verstärkt, sondern beschreibt dessen Effekt durch den Namen des Objekts. Wenn Sie beispielsweise ein Sword of Masterful Stalking finden, dann verbessert das Schwert Ihre Schleich-Fähigkeiten um 15 Punkte. PS

Bezeichnung	Zuwachs
Sanguine	+5 zur Fähigkeit
Assured	+10 zur Fähigkeit
Masturful	+15 zur Fähigkeit
Noble	+15 zur Fähigkeit
Incomperable	+20 zur Fähigkeit

Bezeichnung	Fähigkeit
Hewing	Langschwert
Fist	Nahkampf
Leaping	Sprungkraft
Red Wisdom	Zerstörungskraft
Smiting	Schlagwaffe
Stalking	Schleichen
Surefight	Fernwaffe
Surprise	Rückzug
Swimmer	Schwimmen
Unseen Wisdom	Magie



Moderne Massenspeicher im Vergleichstest

Das Ende der CD:

Die Tage der Computer-CD sind gezählt. Die neue DVD hat bis zu 25mal mehr Kapazität und macht Spielfilme auf dem PC salonfähig. Was kann die Wunderscheibe – und werden alle anderen Datenträger überflüssig?

Schwerpunkt

Der CD könnte ein ähnliches Schicksal drohen wie der LP am Ende der achtziger Jahre. Damals verschwanden die schwarzen Vinylscheiben fast über Nacht aus den Regalen der Plattenläden, während die kleinen Silberlinge ihren weltweiten Siegeszug antraten. Nun schickt sich die DVD (Digitale Vielseitige Disk) mit einer noch größeren Fülle von Einsatzmöglichkeiten an, die herkömmliche CD ihrerseits aus dem Markt zu verdrängen. Die Mindestkapazität von 4,7 GByte sowie eine unerreichte Bild- und Tonqualität lassen nicht nur abendfüllende Kinofilme auf einer Minischeibe Wirklichkeit werden, sondern eröffnen auch im Spielebereich faszinierende neue Möglichkeiten bei Grafik und Sound. Wichtige Hersteller, allen voran Microsoft, haben bereits die Unterstützung und Versorgung des neuen Mediums mit Software zugesi-

DVD!

chert. Branchenkenner gehen zudem davon aus, daß die zur Zeit etwa 600 Mark teuren DVD-Laufwerke noch dieses Jahr auf das Preisniveau herkömmlicher CD-ROM-Drives (etwa 200 Mark) sinken. Damit werden wohl schon im Sommer 1998 die alten CD-Laufwerke aus den meisten Neu-PCs verschwinden.

DVD als Super-CD

Der Abgesang auf die Compact Disc wurde zwar bereits letztes Jahr angestimmt, aber erst jetzt ist der Nachfolger DVD fit für den Wandel. Die Wunderscheibe ist im Prinzip eine Super-CD, die den herkömmlichen Silberlingen in der Kapazität haushoch überlegen ist. Die Geräte können neben den neuen 4,7-GByte-DVDs alle alten CDs lesen, sie sind also voll abwärtskompatibel. Und das bei einer Geschwindigkeit, die einem 15- bis 20fach-Laufwerk entspricht. Dazu kommt, daß die DVD bis zu 17 GByte fassen kann und Videos in MPEG-2-Qualität inklusive Dolby-Digital-Sound abspielt. Die Einigung der wichtigsten Hersteller über eine einheitliche DVD-Norm im Dezember 1997 hat hier die letzten Hindernisse aus dem Weg geräumt. Die typischen Anwendungsgebiete liegen bei Filmen, Multimedia-Lexika und umfangreichen Programmsammlungen. Mit Sicherheit werden sich auch die Spielehersteller auf die neuen Möglichkeiten einstellen und 1999 die ersten DVD-only-Programme veröffentlichen.

Im PC-Bereich ist das Angebot an DVD-Komplettsystemen inklusive MPEG-Karte schon relativ groß, wenn auch die Laufwerke selbst untereinander oft baugleich sind. Noch im Frühjahr erscheint mit dem Panasonic LF-D101 (zirka 1.500 Mark) der erste Recorder für wiederbeschreibbare CD-RAMs, die es in Größen von 2,6 und 5,2 GByte geben wird. Allerdings können sie von keinem der getesteten DVD-ROMs gelesen werden. Zudem sind die 5,2-GByte-Disks fest in eine Cartridge integriert und somit für Schubladen-Laufwerke unbrauchbar. DVD-Recorder mit integriertem, momentan noch unerschwinglichem MPEG-2-Encoder sind kaum vor der Jahrtausendwende zu erwarten.

Die CD stirbt aus

Noch befinden sich in überwiegender Anzahl 24- oder 32fach-CD-Laufwerke in den Regalen der Händler. Die CD-Technik ist jedoch bereits im Grenzbereich, noch höhere Umdrehungszahlen führen zu extremen Vibrationen. Die lassen sich dann nur mit großem technischem Aufwand unterdrücken, weshalb theoretisch bei 48facher Geschwindigkeit Schluß ist. Viele Hersteller lassen jedoch bereits jetzt langsam ihre Modellreihen auslaufen und beschränken sich in Zukunft auf die Produktion von DVD-Laufwerken.

CD-Brenner und CD-RW

Wollen Sie eigene Audio- oder Daten-CDs herstellen, benötigen Sie einen CD-Brenner (etwa fünf Mark pro Rohling) oder als Alternative ein CD-RW-Gerät, das wiederbeschreibbare Rohlinge (saftige 40 Mark pro Stück) verarbeitet. Immer mehr Hersteller präsentieren günstige IDE- oder SCSI-Modelle, die alle Arten von CDs brennen. Wichtigster Punkt ist dabei mehr und mehr die beigelegte Software; beherrscht diese nicht sämtliche Funktionen, bleiben einige Fähigkeiten des Brenners eventuell ungenutzt. CD-RW-Laufwerke haben den Vorteil, daß sie spezielle Rohlinge bis zu 1.000mal überschreiben und dadurch Geld sparen können.

Der Speicher-Klassiker

Die gute alte Festplatte ist nicht zu unterschätzen. Sie ist nach wie vor das schnellste Speichermedium; außerdem purzeln hier die Preise so schnell wie bei kaum einer anderen Peripherie. Laufwerke mit 4 GByte Kapazität sind heute fast schon Minimum. IBM hat kürzlich eine weitere Steigerung der Datendichte verkündet, die Festplatten bis 49 GByte erlaubt – bei unveränderter Baugröße.

Für Datenmengen im 100-MByte-Bereich werden Wechselplattenmedien wie Iomegas ZIP-Drive oder das LS-120 von Freecom angeboten. Sie arbeiten ähnlich wie Diskettenlaufwerke und jagen diesen allmählich den Rang ab. Die einfache Benutzung und der externe Anschluß sorgen für leichten Datentransport, ohne daß Sie gleich einen ganzen Stapel Disketten einpacken müssen.

Jetzt umsteigen?

Wie schnell DVD für Sie nun tatsächlich zum Thema wird, hängt freilich davon ab, für was Sie den PC hauptsächlich benutzen. Da sich DVD-Recorder noch nicht lohnen, haben CD-Brenner weiter Hochkonjunktur. Hauptsächlich wegen des günstigen Preises von zirka 200 Mark werden moderne CD-ROM-Laufwerke noch eine Weile ihre Daseinsberechtigung behalten – wir stellen die besten Modelle vor. Wichtigstes PC- Speichermedium wird die Festplatte bleiben. Mit immer besserer Performance und ständig wachsender Speicherkapazität zeigen die Harddisk-Hersteller, daß die Entwicklung auch bei ihnen nicht stehenbleibt. Abschließend werfen wir noch einen Blick auf zwei günstige Wechselmedien, die sich anschicken, das angegraute 3,5-Zoll-Diskettenlaufwerk zu beerben. TL



DVD und MPEG – mehr Platz auf einer Scheibe

Wachablösung

Die DVD wird die CD im Computerbereich ab Mitte diesen Jahres nach und nach verdrängen und langfristig auch das VHS-Videosystem ersetzen.

Was alles in der DVD steckt, ist auf den ersten Blick nicht zu ahnen. Die silberne Scheibe entspricht dem Äußeren einer herkömmlichen CD, das technische Grundkonzept ist das gleiche. Per Laserstrahl wird eine reflektierende Schicht auf Vertiefungen (sogenannte Pits) hin abgesucht, die Daten aller Art speichern. Inzwischen können diese in deutlich höherer Dichte auf den Datenträger gepreßt werden, weshalb eine DVD bereits in ihrer kleinsten Ausführung 4,7 GByte faßt, was der siebenfachen Kapazität einer CD entspricht. So finden problemlos alle Arten von Daten, bis hin zum zweieinhalbstündigen Kinofilm inklusive Dolby Digital Sound, auf einem einzigen Medium Platz. Die DVD-Spezifikation erlaubt sogar Kapazitäten bis 17 GByte, was etwa 9 Stunden Film oder 26 CDs gleichkommt. Nutzen können Sie dieses vielseitige Daten-Genie jedoch nur mit einer neuen Gerätegeneration samt MPEG-Karte, da herkömmliche CD-Laufwerke keine DVDs lesen können. Umgekehrt sind DVD-Modelle voll abwärtskompatibel und vertragen alle CD-Versionen inklusive der problematischen CD-Rs und CD-RWs.

Laserspiele

Der Laser des DVD-Laufwerks arbeitet mit einer deutlich kleineren Wellenlänge, als es bei bisherigen CD-Geräten der Fall ist. Zusammen mit verbesserten Brennverfahren passen so wesentlich mehr Informationen auf die Scheibe. Eine Kapazitätserhöhung über die 4,7 GByte hinaus schaffen zweiseitig bespielbare DVDs, die insgesamt 9,4 GByte fassen. Eine andere Möglichkeit ist, eine zweite Reflexionschicht auf jeder Seite zu verwenden. Der Laser muß sich dann stets auf die Schicht fokussieren, die gerade benötigt wird. Dadurch erhöht sich das Fassungsvermögen pro Seite auf 8,5 MByte. So ergeben sich bei einer doppelseitigen, zweischichtigen DVD die maximalen 17 GByte Kapazität.

Ausgezeichnete CD- und DVD-Performance

Die neuen Geräte sind im CD-Modus in etwa so schnell wie ein 20fach-Laufwerk, schaffen also einen Datentransfer von zirka 2.400 bis 3.000 KByte/s. Im DVD-Betrieb sieht es mit bis zu 2.700 KByte/s ähnlich aus, was aufgrund der höheren Datendichte DVD-Doublespeed entspricht. Die Geschwindigkeitsspirale wird jedoch weiter angekurbelt: Einige Hersteller entwickeln bereits 4fach-DVD-Laufwerke, die dann theoretisch 5.400 KByte/s übertragen können. Lediglich die hohe mittlere Zugriffszeit von 160 ms bei 2fach-DVDs verhindert dann noch das Einholen der Festplatten, die mit Zeiten von etwa 15 ms immer noch das Maß der Dinge sind.

Videos dank Kompression

Videos von DVDs abzuspielen, funktioniert nur mit Hilfe eines guten Komprimierverfahrens, weil die Datenmenge

selbst für leistungsstarke Rechner zu groß ist. Das MPEG-Verfahren zur Videokomprimierung ist der Standard bei DVD-Videos. Es ist jedoch verlustbehaftet, der Film entspricht daher qualitativ nicht dem Original. Allerdings machen sich die Verluste erst bei sehr starker Kompression oder mangelhaften MPEG-Decodern in Form von Klötzchenbildung und Fehlfarben, sogenannten Artefakten, bemerkbar. Die Kompression selbst sieht folgendermaßen aus: Die gesamten Videodaten sind in Abschnitte mit jeweils achtzehn Einzelbildern unterteilt, die einer dreiviertel Sekunde Film entsprechen. Am Anfang jedes Abschnitts steht ein komplettes, aber leicht komprimiertes Bild. Von den nächsten siebzehn Einzelbildern werden lediglich die Änderungen gespeichert, die bis zum nächsten Segment vorkommen.

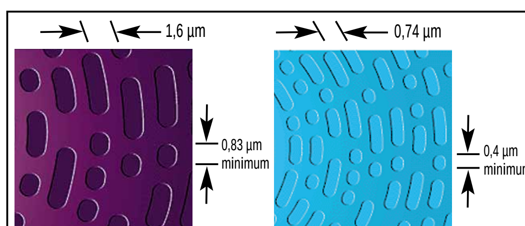
Bildschön und glasklar

Die Motion Picture Expert Group (MPEG) hat bislang zwei Verfahren vorgestellt, die sich im wesentlichen in der Bildqualität und -größe unterscheiden. Das verbreitetste ist MPEG-1 mit einer Auflösung von 352 mal 288 Punkten. GameStar TV liegt seit Ausgabe 2/98 neben dem bekannten AVI-Format ebenfalls in MPEG-Qualität auf unserer CD vor. Das Wiedergabeniveau hängt jedoch nicht nur vom verwendeten Encoder ab, der die Videos komprimiert, sondern vor allem von dem Rechner, der sie wiedergibt. Ein Pentium 133 und ein Software-MPEG-Spieler sind Mindestvoraussetzung, um MPEG-1 ruckelfrei abzuspielen. Im Idealfall erreichen die Bilder annähernd VHS-Qualität. Die Weiterentwicklung dieses Verfahrens ist MPEG-2, das nochmals in fünf Qualitätsklassen und vier Auflösungen unterteilt ist. Im Bereich von DVD-Video und Digital-TV wird eine mittlere MPEG-2-Qualität und eine fernsehgerechte Auflösung von 720 mal 576 Punkten eingesetzt.

MPEG-2 per PC

Damit ein PC Videos in dieser Auflösung flüssig wiedergeben kann, bedarf es allerdings einer MPEG-2-Karte, da selbst leistungsstarke Pentium-II-Prozessoren überfordert sind. Einzelne MPEG-2-Karten sind nur schwer zu erhalten und kosten etwa 500 Mark. Wir empfehlen auf jeden Fall ein DVD-Komplettpaket, das aus einem Laufwerk und einer Extra-MPEG-2-Karte besteht und bereits ab 600 Mark erhältlich ist.

Allerdings läuft nicht jeder DVD-Film auf jedem Laufwerk. Für verschiedene Regionen der Welt sind von den DVD-Herstellern und der Filmindustrie insgesamt sechs Ländercodes festgeschrieben. Europa hat beispielsweise die Nummer 2, Nordamerika die Nummer 1. Auf jedem DVD-Video befindet sich eine solche Kennzahl, und DVD-Laufwerke sind ebenfalls mit diesem Code ausgestattet. Nur wenn beide übereinstimmen, läuft der Film. Diese Methode verhindert, daß sich jemand einen Top-Streifen mal eben auf Import-DVD ausleiht, anstatt brav sein Geld im Kino auszugeben. Wollen Sie einen Film mit anderer Länderkennung genießen, müssen Sie die Codierung des DVD-Systems ändern. Während das bei Stand-Alone-DVD-Laufwerken nur ein Fachmann machen kann, bieten einige PC-Lösungen die Möglichkeit, per Software die Umstellung vorzunehmen. Haben Sie diese Option nicht, müssen Sie warten, bis die Originalversion in England erscheint, das ebenfalls zur Zone 2 gehört.



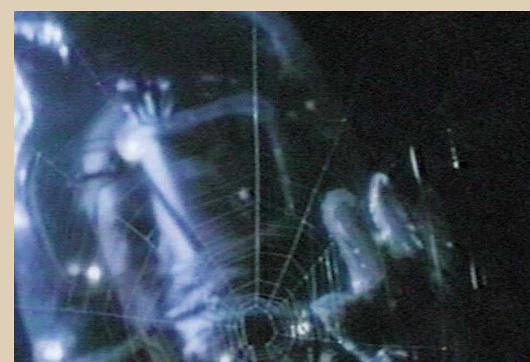
Im Gegensatz zur CD (linke Grafik) sind die Pits auf der DVD (rechts) deutlich kleiner und erhöhen so die Datendichte.

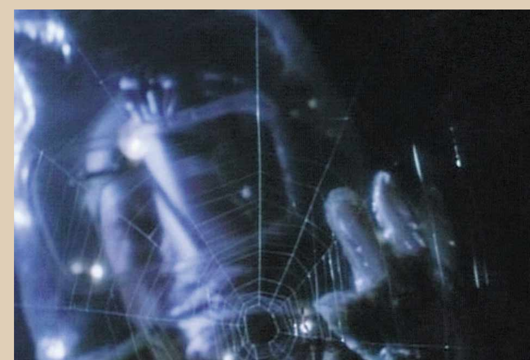
Kino-Sound für zu Hause

Das Audio-Format bei DVDs heißt Audio Codec Stufe 3, kurz: AC-3. Es steht für Dolby Digital Sound, wie er bei fast allen Kinofilmen verwendet wird. Das Verfahren erlaubt die Ansteuerung von insgesamt 6 Boxen, dazu gehören eine Mittelbox für Sprachwiedergabe, je zwei stereofähige Boxen für vorne und hinten und abschließend ein Subwoofer für den Baß. Allerdings benötigen Sie zusätzlich einen Multikanal-AC-3-Verstärker, der die einzelnen Signale trennt und den Boxen zuweist. Nur mit dieser Kombiantion nutzen Sie den vollen Surround-Klang. Bei nur zwei Lautsprechern übertrifft der Klang aber immer noch moderne Stereo-Videorecorder.

Planet Hollywood

Während für die neue Technik in den USA, dank massiver Unterstützung der amerikanischen Industrie, bereits über 700 Filme vorliegen, ist das deutschsprachige Angebot mit rund einem Dutzend DVD-Videos noch recht übersichtlich. Da jedoch jeder neue Hollywood-Streifen auf DVD erscheint, wird die Anzahl rasch ansteigen. Warner Home Entertainment geht davon aus, daß von jetzt an pro Monat etwa zwanzig neue Titel in Deutschland auf den Markt kommen. Der Kaufpreis für die Disks liegt bei etwa 55 Mark, etliche Videotheken bieten bereits DVD-Filme für ein paar Mark zum Leihen an. Ideal ist das neue Medium für jeden, der beste Bildqualität auf dem heimischen Fernseher haben möchte. Da die neuen Geräte keine Nachteile gegenüber herkömmlichen CD-Laufwerken haben, gehören sie auf jeden Fall zu unseren Empfehlungen für die Rechnergenerationen der nächsten Jahre. TL


Die etwas verwaschenere Darstellung von VHS-Video …


… und die feinere Strukturierung von DVD-MPEG.

Creative PC-DVD Encore Dxr2



Das PC-DVD Encore Dxr2 beinhaltet alles, was Sie für DVD-Genuß brauchen.

Einfacher DVD-Einstieg, sehr gute Qualität.

Das DVD-Paket von Creative Labs besteht aus einem Panasonic-DVD-Laufwerk und einer MPEG-2-Decoderkarte mit Oak-Chipsatz. Beim Lesen herkömmlicher CDs ist die durchschnittliche Datentransferrate mit 2.302 KByte/s etwa so hoch wie bei einem 15fach-CD-Laufwerk. Zusammen mit der mittleren Zugriffszeit von 124 ms ist das völlig ausreichend, wenn auch nicht überragend. Einzig die nur befriedigend arbeitende Fehlerkorrektur verschlechterte den Gesamteindruck: Für das Lesen unserer bewußt verkratzten Test-CDs (eine mit V-, eine andere mit H-förmigem Kratzer) brauchte das Laufwerk fast doppelt so lang wie für eine unbeschädigte CD, zudem ließ es einige Fehler unkorrigiert. Die für DVD-Videos mitgelieferte MPEG-Karte samt Software ist hingegen eine echte Bereicherung. Sie liefert die Videosignale sowohl an den Monitor als auch per S-VHS-Kabel an einen direkt angeschlossenen Fernseher. Die prinzipiell ausgezeichnete Qualität des Bildes ist auf letzterem noch besser als auf Computermonitoren, die generell Probleme bei der Darstellung von PAL-Fernsehbildern haben. Der Sound wird in guter Qualität wahlweise direkt von der Karte oder über eine Soundkarte an die Boxen geliefert. Die Änderung des Regional-Codes, beispielsweise um amerikanische Originalfilme zu sehen, ist nur fünfmal möglich. Das Encore Dxr2 ist nicht zuletzt wegen seines günstigen Preises die momentan überzeugendste DVD-Allround-Lösung. TL

PC-DVD Encore Dxr2

Typ:	DVD-Komplettpaket
Hersteller:	Creative Labs
Preis:	ca. 680 Mark
Hotline:	0 89 / 99 28 710
Homepage:	http://www.creativelabs.com

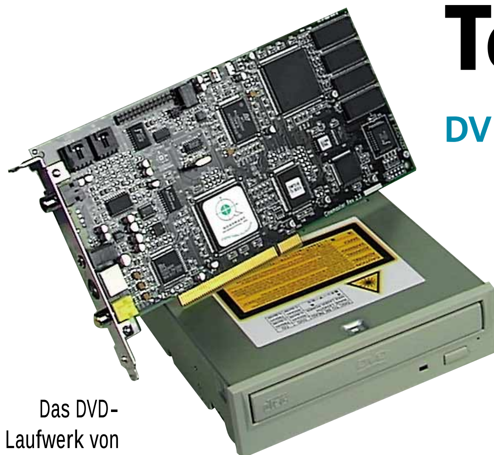
Pro	Kontra
• CD-Performance • gute MPEG-2-Karte • sehr gute Allround-Lösung	• Ländercode nur fünfmal zu ändern • nur befriedigende Fehlerkorrektur

Fazit: Das Komplettpaket bietet für sein Geld die ideale Kombination aus DVD-Datenbetrieb und DVD-Video.

GameStar Gesamtnote: 1,9

Toshiba SD-M1102

DVD-Paket mit der bislang besten MPEG-Karte.


Das DVD-Laufwerk von Toshiba ist zusammen mit der Quadrant-Cinemaster eine gute Wahl.

Das SD-M1102-Paket enthält neben dem DVD-Laufwerk SD-M1102 auch die Quadrant-MPEG-Karte Cinemaster, dazu auf DVD ein englisches Wörterbuch und einen Star-Trek-Bildschirmschoner. Das Toshiba-Modell führt das DVD-Feld im CD-Modus mit einer durchschnittlichen Datentransferrate von 2.385 KByte/s an. Die mittlere Zugriffszeit liegt mit 99 ms im Bereich aktueller 24fach-CD-Laufwerke. Lediglich die Fehlerkorrektur arbeitet nur ausreichend: Das Lesen der absichtlich beschädigten Test-CDs dauerte doppelt so lang wie bei einer tadellosen Scheibe, außerdem wurde ein Großteil der Fehler nicht ausgebügelt. Dafür ist die MPEG-Karte Cinemaster von Quadrant eine wahre Einstellungskünstlerin. Bei einem Einzelpreis von etwa 500 Mark liefert sie dank verschiedener Betriebsmodi sowohl mit dem Monitor als auch mit dem Fernseher hervorragende Ergebnisse. Ein Soundausgang erlaubt den direkten Anschluß von Computer-Boxen an die Karte, was eine Soundkarte überflüssig macht. Wer im Filmgenre amerikanischen Originalfassungen den Vorzug gibt, ist mit der Toshiba-Quadrant-Lösung schlecht bedient. Das Paket ist fest auf Region 2 (Europa, mittlerer Osten und Japan) codiert und läßt sich nicht umstellen. Allerdings prüft Distributor Raab Karcher derzeit die Möglichkeit, eine Version ohne Kodierungsabfrage auf den Markt zu bringen. Das Komplettpaket für etwa 960 Mark lohnt sich vor allem wegen der hervorragenden MPEG-Karte, die DVD-Video auch am PC-Monitor ermöglicht. Ausschließlich zum Lesen von Daten-DVDs ist dieses Paket jedoch zu teuer. TL

Toshiba SD-M1102

Typ:	DVD-Komplettpaket
Hersteller:	Toshiba
Preis:	ca. 960 Mark
Hotline:	0 21 31 / 10 10 34
Homepage:	http://www.toshiba.com

Pro	Kontra
• gute CD-Performance • ausgezeichnete MPEG-2-Karte	• schwache Fehlerkorrektur • festgelegter Ländercode

Fazit: Ein gelungenes, nicht ganz billiges Komplettpaket mit einer überzeugenden MPEG-Karte.

GameStar Gesamtnote: 2,0

Jazz Jammin' DVD II



Das Jazz Jammin' DVD II ist eine komfortable Allround-Lösung.

DVD-Komplettpaket mit guter MPEG-Karte.

Jazz Multimedia steckt in sein DVD-Bündel das Toshiba SD-M1102-DVD-Laufwerk und eine teilweise eigenentwickelte MPEG-Karte. Die Leistungsdaten des Laufwerks entsprechen mit einer guten Transferrate von durchschnittlich 2.385 KByte/s und einer mittleren Zugriffszeit von 99 ms dem Testmuster von Toshiba. Die MPEG-Karte basiert auf dem Ziva-1.1-Chip von C-Cube, der die MPEG-Decodierung allein übernimmt. DVD-Filme zaubert sie problemlos auf den PC-Monitor, und für den Fernseher bietet sie eine SVHS- und Composite-Verbindung. Der Soundausgang liefert wie bei den anderen getesteten Karten Dolby Digital Sound in sehr guter Qualität. Mit einem entsprechenden AC-3-Verstärker erzielen Sie einen exzellenten Surround-Klang. Ein besonderer Clou ist die mitgelieferte Infrarot-Fernbedienung. Diese wird an einen seriellen Port angeschlossen und ermöglicht die Steuerung des DVD-Laufwerks aus einer Entfernung von maximal acht Metern. Wenn Sie den PC über die MPEG-Karte an den Fernseher anschließen, erhalten Sie ein vollwertiges Heimkino. Allerdings ist der Länder-Code fest auf Europa eingestellt. Damit entfällt die Möglichkeit, amerikanische Originale auf DVD zu sehen. Das Jazz Jammin' DVD II ist, vor allem wegen seines Preises, ein direkter Konkurrent zum Creative Labs PC-DVD. Wollen Sie ausschließlich deutsche DVD-Filme sehen, ist das Jazz Jammin' DVD für etwa 600 Mark eine gute Empfehlung. TL

Jazz Jammin' DVD II

Typ:	DVD-Komplettpaket
Hersteller:	Jazz Multimedia
Preis:	ca. 600 Mark
Hotline:	0 24 05 / 44 44 500 (Vobis)
Homepage:	http://www.jazzmm.com

Pro	Kontra
• günstiger Preis • exzellenter Surround-Klang • Fernbedienung	• schwache Fehlerkorrektur • fest eingestellter Länder-Code

Fazit: Das Jammin' DVD besticht vor allem durch seine Benutzerfreundlichkeit – inklusive Fernbedienung.

GameStar Gesamtnote: 2,1

Hitachi GD2000

DVD-Laufwerk für den günstigen Einstieg in die neue Daten-Welt.

Das Hitachi GD2000 war das einzige Laufwerk, das unsere Redaktion als »Einzelkämpfer« erreichte. Da ein einzelnes Laufwerk wegen der fehlenden DVD-Video-Fähigkeit nur eingeschränkt nutzbar ist, haben wir es kurzerhand in Verbindung mit der Cinemaster-MPEG-Karte getestet. Diese wird von Hitachi empfohlen, doch Distributor Lion Electronics liefert das Produkt eine MPEG-Karte aus. Das Laufwerk erreicht nicht ganz die Geschwindigkeit der Toshiba- und Panasonic-Geräte. Die durchschnittliche Datentransferrate ist mit 2.110 KB/s befriedigend, und mit 130 ms bei der mittleren Zugriffszeit geht das GD2000 ebenfalls gemächlich zu Werke. Insgesamt läuft es damit so schnell wie ein 14fach-CD-Laufwerk. Die Fehlerkorrektur arbeitete zwar recht schnell, behob jedoch etliche Fehler nicht. Stärker zerkratzte CDs können dem Laufwerk also Probleme bereiten. DVD-Video hingegen arbeitet absolut fehlerfrei und liefert mit der empfohlenen MPEG-Karte scharfe und klare Bilder. Das Laufwerk für etwa 390 Mark empfehlen wir, wenn Sie Ihr altes CD-ROM günstig durch die neue Technik ersetzen wollen und vorerst auf die Video-Fähigkeiten verzichten möchten. Wenn Sie DVD-Filme sehen wollen, müssen Sie eine MPEG-Karte dazukaufen – wir empfehlen die erwähnte Cinemaster von Quadrant für etwa 500 Mark, was zu einem Gesamtpreis von 900 Mark führt. TL



Das GD2000 von Hitachi wird derzeit nur einzeln angeboten.

Hitachi GD2000

Typ:	DVD-Laufwerk
Hersteller:	Hitachi
Preis:	ca. 390 Mark (nur Laufwerk)
Hotline:	02 11 / 52 83 818
Homepage:	http://www.hitachi.com

Pro	Kontra
• günstiger Einzelpreis	• nur befriedigende CD-Performance

Fazit: Wer auf DVD-Video vorerst verzichten kann, ist mit dem GD2000 gut ausgerüstet.

GameStar Gesamtnote: 2,6

Lesen ist Silber, Schreiben ist Gold

Aktuelle CD-Brenner

CD-Brenner finden immer schneller den Weg in heimische PCs. Wir erklären die Technik und stellen die für Sie passenden Laufwerke vor.

Zur Zeit sind CD-Recorder die mit am heftigsten boomende PC-Peripherie. Die Preisschallmauer von 1.000 Mark wurde längst nach unten hin durchbrochen. Damit stellen sie eine sinnvolle Ergänzung zu herkömmlichen CD-Laufwerken dar. Ihre Schreibgeschwindigkeit bewegt sich zwischen 2fach und 4fach, die Drehzahl beim Lesen erreicht derzeit das 12fach-Niveau. Allerdings sind die Zugriffszeiten sehr hoch, bedingt durch die spezielle Technik der Brenner. Der Schreib-Lesekopf enthält einen deutlich stärkeren Laser und einen genaueren Schrittmotor, um die Daten als kleine Vertiefungen, sogenannte Pits, exakt in die Reflexionsschicht der CD einzubrennen. Dadurch ist er etwa doppelt so groß wie der Lesekopf eines CD-ROM-Laufwerkes und bewegt sich dementsprechend langsamer.

Tempo ist nicht alles

Entscheidend für einen erfolgreichen Brennvorgang ist vor allem eine kontinuierliche Datenrate. Die kleinste Schwankung oder gar Unterbrechung führt zu einer unbrauchbaren CD-R. Dieses Problem behebt ein Cache, der 1 MByte oder mehr beträgt und kleinere Aussetzer des Datenflusses auffängt. Die bis zu 4fache Schreibgeschwindkeit ermöglicht das Brennen einer 650-MByte-CD in knapp 15 Minuten. Allerdings erfordern höhere Geschwindigkeiten hochwertigere Rohlinge, sonst springt der Laser bei kleinsten Erschütterungen aus der vorgeprägten Spur, und der Schreibvorgang bricht ab.

Was Sie brauchen

Der Anschluß der Recorder erfolgt je nach Modell entweder über eine SCSI-Karte oder über die in jedem Rechner vorhandene IDE-Schnittstelle. Die Anforderungen an den PC sind gering: Ein 486/DX66 mit 8 MByte Arbeitsspeicher reicht aus, um CDs erfolgreich zu brennen. Der Festplattenspeicher sollte mindestens 1 GByte umfassen. Diese Größe ist erforderlich, weil die maximal 650 MByte pro CD auf der Festplatte erfahrungsgemäß etwa 850 MByte belegen. Dazu kommen Informationen über die CD-Dateistruktur (Lead-In-Track) und eine Abschlußspur, die den Laser über das Ende der CD informiert (Lead-Out-Track). Eine zweite Festplatte oder eine Extra-Partition sind deshalb ideal.

Goldene Scheiben

Die Brennvarianten für eine CD hängen vom späteren Verwendungszweck ab. So werden Audio-CDs in einem Zug (Single-Session) bespielt, während man Daten-CDs in der Regel in mehreren Abschnitten beschreibt (Multisession). Das Medium, die CD-Recordable (CD-R), hat einen etwas anderen Aufbau als die im Preßwerk hergestellte CD-ROM. Unter dem Schutzlack sitzt eine Gold- und darunter eine Kunststoffschicht. Diese wird vom Laser erhitzt, verformt sich und bildet Täler (Pits). Die Goldschicht mit ihren hervorragenden Reflexionseigenschaften liegt fest am Kunststoff an und verformt sich dadurch ebenfalls. Die so entstandenen Pits und Stege (Lands) wandelt der Laser beim Lesen in Information um.

Eine Alternative sind CD-Rewritable-Laufwerke. Sie können CDs bis zu 1.000 Mal löschen und wiederbeschreiben, allerdings können ältere Laufwerke solche CD-RWs nicht lesen. Der Laser erhitzt auch hier eine Kunststoffschicht, ohne sie jedoch zu verformen wie bei der CD-R, vielmehr beeinflußt er ihre Lichtdurchlässigkeit. Eine darunterliegende Aluminiumschicht reflektiert dann das Laserlicht an den durchlässigen Stellen. Den Wechsel von Reflektion zu Nicht-Reflektion registriert der Lesekopf als Information. Die besten Brenner stellen wir Ihnen im folgenden vor. TL

Mitsumi CR2600TE



Das interne ATAPI-Laufwerk von Mitsumi beschreibt CDs in Doublespeed, was zu einer gemächlichen Übertragungsrate von 292 KByte/s führt. Damit dauert das Schreiben einer Audio-CD immerhin 40 Minuten. Beim Lesen erreicht das CR2600TE die 6fach-Rate mit 899 KByte/s fast punktgenau und liefert damit ein gutes Ergebnis. Die mittlere Zugriffszeit von 215 ms ist für einen CD-Brenner ebenfalls ein guter Wert. Im Paket ist nur WinOnCD To Go! enthalten, eine Light-Version von WinOnCD. Damit können Sie leider keine Audio-Scheiben brennen. Für das problemlose Erstellen günstiger Daten-CDs ist dieses nur etwa 650 Mark teure Paket aber gut ausgestattet.

Mitsumi CR2600TE

Typ:	CD-Brenner
Hersteller:	Mitsumi
Preis:	ca. 650 Mark
Hotline:	0 18 05/21 25 30
Homepage:	http://www.mitsumi.de

Pro	Kontra
• hohe Lese-geschwindigkeit	• magere Brennersoftware
• günstiger Preis	• niedrige Schreib-geschwindigkeit

Fazit: Solider, aber etwas langsamer Brenner. Die mitgelieferte Software ist nur für Daten-CDs geeignet.

GameStar Gesamtnote: 2,5

Teac CD-R55S



Der interne CD-Recorder CD-R55S von Teac holt das Optimum aus der derzeitigen Technik heraus. Er schreibt mit 4facher und liest mit 12facher Geschwindigkeit. Während bei vielen CD-ROM-Kollegen diese Angaben rein akademischer Natur sind, hält der Teac die Vorgaben tatsächlich ein. Beim Brennen schafft der Recorder hervorragende 664 KB/s, und eine komplette Audio-CD erstellt er in exakt 15 Minuten. Kein anderes Gerät in unserem Test war so schnell. Der Datentransfer beim Lesen einer CD-ROM ist mit 1.883 MByte/s ebenfalls ausgezeichnet. Wie zu erwarten war, fiel die mittlere Zugriffszeit mit 201 ms sehr hoch aus. Das ist für CD-Brenner zwar ausgezeichnet, reicht jedoch nicht an die neuesten CD-Laufwerke heran. Als Software wird WinOnCD mitgeliefert, die zu den besten ihres Faches gehört und alle CD-Datenformate schreiben kann. Der Teac CDR55S überzeugte in allen Bereichen und war sogar 12fach-CD-Laufwerken überlegen. Für insgesamt angemessene 960 Mark erhalten Sie deswegen schlicht und ergreifend den besten Brenner, der momentan auf dem Markt ist.

Yamaha CDR 400t



Yamaha liefert den SCSI-Brenner CDR 400t (»t« steht für tray, also Tablett, womit die Schubladenkonstruktion gemeint ist) sowohl in einer internen als auch externen Variante aus. Das Gerät schreibt CDs mit 4facher Geschwindigkeit. So erreicht er in der Praxis gute 582 KByte/s. Für das Brennen einer Audio-CD benötigt das Yamaha-Laufwerk mit über 17 Minuten etwas länger als das Teac-Modell, was aber immer noch einen guten Wert darstellt. Die Datentransferrate beim Lesen bewegt sich mit 881 KByte/s im Rahmen eines 6fach-CD-Laufwerks. Beim Zugriff läßt sich der Yamaha-Recorder mit 251 ms ziemlich viel Zeit. Deshalb ist ein normales CD-Rom-Laufwerk als Ergänzung anzuraten.

An Software liefert auch Yamaha WinOnCD mit, das ohne Einschränkung alle Formate beherrscht. Mit 820 Mark ist der Brenner eine gute Empfehlung für das schnelle Erstellen aller CD-Arten. Wer auf zügige Leseraten verzichten kann und vielmehr auf hohe Schreibgeschwindigkeit Wert legt, sollte dieses Laufwerk in seine engere Kaufüberlegung miteinbeziehen.

Yamaha CRW 4001t



Laufwerke, die nicht nur einmal beschreibbare CD-Rs, sondern wiederbeschreibbare CD-RWs verwenden, sind derzeit noch Mangelware. Yamahas CRW 4001t mit ATAPI-Schnittstelle ist als Vertreter dieser noch seltenen Spezies eine hervorragende Alternative zu reinen CD-Recordern. Die Schreibgeschwindigkeit hängt vom Medium ab. So erreicht das Laufwerk bei CD-Rs 4fache Geschwindigkeit, bei CD-RWs hingegen Doublespeed. Normale CDs werden mit 6facher Drehzahl gelesen. Das Brennen einer vollständigen Audio-CD dauerte 18 Minuten, die Transferrate beim Schreiben von CD-RWs lag bei 292 KByte/s. Für CD-Rs brauchen CD-RW-Recorder erfahrungsgemäß länger als reine CD-Brenner. Nicht so das Yamaha-Modell. Es erreicht gute 589 KByte/s Datentransferrate und übertrifft sogar leicht den CD-Brenner aus dem eigenen Haus. Das CRW 4001t ist für 950 Mark das richtige Gerät, wenn Sie häufig verschiedene Daten auf das gleiche Medium speichern möchten. Andere PCs können die Daten einer CD-RW allerdings erst ab einem 24fach-CD-Laufwerk oder mit einem eigenen Rewritable-Gerät lesen.

Teac CD-R55S

Typ:	CD-Brenner
Hersteller:	Teac
Preis:	ca. 960 Mark
Hotline:	06 11/71 58 54
Homepage:	http://www.teac.com

Pro	Kontra
• ausgezeichnete Schreib-geschwindigkeit • gute Software	• hoher Preis für einen 4-fach Brenner

Fazit: Schneller Brenner mit ausgezeichneter Software. Unsere derzeitige Top-Empfehlung.

GameStar Gesamtnote: 1,8

Yamaha CDR 400t

Typ:	CD-Brenner
Hersteller:	Yamaha
Preis:	ca. 820 Mark
Hotline:	0 41 01/30 33 13
Homepage:	http://www.yamaha.com

Pro	Kontra
• schnelle Brennzeiten • gute Software	• hohe Zugriffszeit beim Lesen

Fazit: Leichte Schwächen beim Lesen bügelt das Laufwerk mit guten Schreibqualitäten aus.

GameStar Gesamtnote: 2,0

Yamaha CRW 4001t

Typ:	CD-Rewritable
Hersteller:	Yamaha
Preis:	ca. 950 Mark
Hotline:	0 41 01/30 33 13
Homepage:	http://www.yamaha.com

Pro	Kontra
• beschreibt CD-Rs und CD-RWs • schnelle Brenn-zeiten bei CD-Rs	• hohe Brennzeiten für CD-RWs

Fazit: Das Allround-Talent von Yamaha ist besonders für wiederbeschreibbare CD-RWs geeignet.

GameStar Gesamtnote: 2,0

Report: Raubkopien auf CD

Schwarzbrenner

Der CD-Writer bringt die ganze Softwarebranche in Aufruhr. Schwarz gebrannte Spiele zwingen die Hersteller verstärkt zu Kopierschutzmaßnahmen.

So schwierig kann kein Spiel sein: Wenn von einem Programm mehr Lösungsbücher als Originale verkauft werden, hat es offensichtlich großen Anklang bei Raubkopierern gefunden. Vom Freund ausgeliehen, Rohling gekauft, CD gebrannt – und schon hat man für sein neues Top-Spiel statt 100 gerade mal fünf Mark ausgegeben.

Sorgen bei den Herstellern

Viele Spielehersteller bekommen zur Zeit recht deutlich zu spüren, wofür die in Massen verkauften Gold-CDs zu einem guten Teil verwendet werden. Das mit Einführung der CD als Spielemedium erledigt geglaubte Raubkopien-Problem erlebt zur Zeit eine gewaltige Renaissance. Dazu äußerte uns gegenüber Dr. Gerhard Florin, Geschäftsführer von Electronic Arts Deutschland: »Im zweiten Halbjahr 1997 wurden etwa 20 Mio. Rohlinge verkauft, wobei man sich kaum vorstellen kann, daß diese zur Erstellung einer gesetzlich erlaubten Sicherungskopie verwendet wurden. Wir gehen davon aus, daß das Verhältnis von Original zu geburnter Kopie bei bestimmten Altersgruppen 1:3 beträgt. Schätzungsweise 3 Mio. Produkteinheiten hätte EA im vergangenen Jahr mehr verkaufen können. Dies bedeutet einen erheblichen wirtschaftlichen Schaden, über dessen Ausmaß sich die wenigsten bewußt sind. Wichtig ist deshalb eine gezielte Aufklärung der User, um das Unrechtsbewußtsein zu schärfen.«

Anstoss 2 als Vorbild

Kein Wunder, wenn viele Hersteller laut über einen Kopierschutz nachdenken. Die Einsicht kommt spät, aber sie lohnt sich, wie das Beispiel Ascaron zeigt. Deren Schutzmechanismus bei Anstoss 2 ist so wirkungsvoll, daß es praktisch keine Raubkopien von dem Programm gibt. Ascaron preßte auf die nominell nur 650 MByte fassende Silber-CD 680 MByte an Daten. Damit hat ein CD-Laufwerk keine Probleme beim Lesen, allerdings kann kein Heim-Brenner beim Schreiben auf eine maximal 650 MByte fassende CD-R mit der Anstoss-2-CD etwas anfangen. Dank einiger cleverer Sicherheitsbfragen ist es auch nicht möglich, die CD zuerst auf die Festplatte zu kopieren, einige Daten zu löschen und dann eine neue Scheibe zu brennen.



Anstoss 2: wirkungsvoller Kopierschutz.

Die meisten anderen Anti-Kopier-Maßnahmen zielen allerdings auf die Software ab. Sie benutzen Techniken, an denen die Brennersoftware scheitern soll. Meist ist der Schutz wenig wirkungsvoll: Entweder kann er leicht geknackt werden, oder es reicht der Umstieg auf andere Brennsoftware. Ambitionierte Software-Piraten arbeiten deshalb mit sämtlichen gängigen Brenntools – natürlich raubkopiert... MG

Interview mit Hermann Achilles, Geschäftsführer des VUD



Wir sprachen mit dem Geschäftsführer des Verbandes der Unterhaltungssoftware Deutschland e.V. zur Problematik der Raubkopien.

GameStar: CD-Brenner kosten teilweise keine 500 Mark mehr. Die Raubkopierszene müßte doch wieder blühen?

Achilles: Stimmt. Die Auswirkungen für die Hersteller sind inzwischen richtig spürbar. So ist zum Beispiel die Lebensdauer von Toptiteln in den Charts deutlich kürzer geworden.

GameStar: Seit wann sind die Folgen denn verstärkt zu bemerken?

Achilles: Mit Rohlingpreisen teils unter 3 Mark hat sich die Situation seit Mitte 1997 extrem verschärft. Besonders die sogenannte »Schulhofpiraterie« erlebt seit dem Preisverfall eine Renaissance. Das organisierte Kopiergeschäft ist schon seit zwei Jahren stark am Zunehmen.

GameStar: Werden durch Raubkopien nicht zukünftig zahlende Kunden an Computerspiele herangeführt?

Achilles: Nein, das erweitert nur den Kreis der illegalen Nutzer. Warum soll ich denn plötzlich für etwas bezahlen, was ich als kostenfrei kennengelernt habe?

GameStar: Die Hersteller machen es den Raubkopierern recht einfach...

Achilles: Man hat sich in der Vergangenheit wohl zu sehr auf die riesigen Datenmengen auf den CDs verlassen. Kopierschutzmethoden existieren einige. Wer welche nutzt, kann ich nicht sagen. Es gibt aber durchaus Toptitel, von denen bisher praktisch keine Raubkopien aufgetaucht sind.

GameStar: Sind PC-Spiele vielleicht zu teuer? Würden für 30 Mark mehr Raubkopierer zum Original greifen?

Achilles: Auf keinen Fall. Der Preis ist nicht das Kriterium für den Erfolg. Man kann PC-Spiele und Audio-CDs in puncto Nutzen und Nutzungsdauer nicht miteinander vergleichen.

CD-Hochleistung zum Schnäppchenpreis

Würdevoller Untergang



Das Teac CD532E ist das derzeit schnellste 32fach-Laufwerk.

Zwar wird die CD-ROM nach und nach von der DVD abgelöst, aber noch ist sie das meistgenutzte Wechselmedium. Moderne 24fach-Laufwerke sind daher eine preiswerte Empfehlung.

Die CD-Technik hat den maximalen Level fast erreicht. Viele aktuelle Laufwerke arbeiten mit 24facher, einige bereits mit 32facher Geschwindigkeit. Allerdings kämpfen sie mit technischen Problemen. Bei rotierenden Scheiben wie CDs ist die Randgeschwindigkeit höher als die im Zentrum. Für eine kontinuierliche Datenübertragungsrate muß daher die Drehzahl abnehmen, wenn der Lesekopf äußere Spuren liest. Dies führt zu höheren Zugriffszeiten. Die Alternative ist eine konstante Drehzahl, bei der die Datenübertragungsrate sinkt, je weiter die zu lesenden Daten vom Rand der CD entfernt sind. Idealerweise sollte ein modernes CD-Laufwerk beide Methoden beherrschen.

Die Fehlerkorrektur ist ein weiterer wichtiger Faktor. Kann das Laufwerk einen Bereich nicht lesen, wird die Drehzahl reduziert. Gleichzeitig werden Paritätsbits eingesetzt, um die fehlenden Informationen zu restaurieren. Ein letzter Aspekt ist die Geräuschkulisse. Um Ihre Nerven zu schonen, ist eine ausgefeilte Vibrationsdämpfung wichtig. Sensoren reduzieren bei Schwingungen der CD die Motordrehzahl. Die getesteten Laufwerke sind meist Nachfolger bereits vorgestellter Modelle und ersetzen diese in unserer Referenzliste.

Teac CD-532E

Die höchste Übertragungsrate im Test lieferte das 32fach-Laufwerk von Teac. Mit 3.874 KByte/s ließ es die Konkurrenz weit zurück. Die mittlere Zugriffszeit ist mit 102 ms gut, die ausgezeichnete Fehlerkorrektur und die leise Arbeitsweise heben das Laufwerk an die Spitze des Feldes.

Toshiba XM 6202B

Das Modell von Toshiba ist ein 32fach-Laufwerk, lag zwar für unseren Test nur als Vorserien-Muster vor, bewältigte jedoch alle Aufgaben mit Bravour. Das Laufwerk ist ausgesprochen leise, allerdings ist die Fehlerkorrektur die schwächste im hochklassigen Testfeld. Mit der maximalen Datenübertragung von 3.612 KByte/s und einer mittleren Zugriffszeit von sehr guten 89 ms ersetzt das Laufwerk seinen Vorgänger.

Pioneer DR-A01S

Das 24fach Pioneer DR-A01S arbeitet mit einer Mischung aus konstanter Leserate und gleichbleibender Drehzahl. So beträgt die maximale Transferrate 3.350 KByte/s, was bei unseren Tests der beste gemessene Wert für 24fach-Laufwerke war. Die mittlere Zugriffszeit ist mit 124 ms schwächer als beim Teac CD-532E, allerdings arbeitet die Fehlerkorrektur schnell und zuverlässig. Einziges Manko: Das Laufwerk geht insgesamt recht laut zu Werke.

Samsung SCR 2430

Das 24fach-Modell von Samsung liest die Daten bei gleichbleibender Drehzahl ein. Auf diese Weise erreicht es eine schnelle Zugriffszeit von 97 ms, die maximale Datenrate von 2.733 KByte/s ist dafür jedoch etwas schwächer als bei den anderen Kandidaten. Die Lesefehler bei unseren Test-CDs wurden überwiegend schnell und vollständig korrigiert. Nicht zuletzt wegen der geringen Geräuschentwicklung ist das SCR 2430 eine Empfehlung wert.

Mitsumi FX 240

Trotz des günstigen Preises hinterläßt das FX240-Modell keinen billigen Eindruck. Die maximale Datenübertragung läuft mit 3.041 KByte/s ab, die mittlere Zugriffszeit beträgt 102 ms, was ein guter Wert ist. Die Fehlerkorrektur braucht etwas länger, behebt jedoch alle Fehler. Das Laufwerk arbeitet selbst bei maximaler Drehzahl sehr leise. TL

Die fünf besten CD-ROM-Laufwerke

Name	Note	Preis	max. Datentransferrate	mittl. Zugriffszeit	Besonderheiten
Teac CD532E (32fach)	1,6	ca. 250 Mark	3.874 KByte/s	102 ms	Ausgezeichnete Transferrate
Toshiba XM 6202B (32fach)	1,7	ca. 250 Mark	3.612 KByte/s	89 ms	Beste Zugriffszeit
Pioneer DR-A01S (24fach)	1,8	ca. 200 Mark	3.350 KByte/s	124 ms	Sehr gute Fehlerkorrektur
Samsung SCR 2430 (24fach)	1,9	ca. 170 Mark	2.733 KByte/s	97 ms	Gute Vibrationsdämpfung
Mitsumi FX240 (24fach)	1,9	ca. 160 Mark	3.041 KByte/s	102 ms	Sehr leise; gute Zugriffszeit

Mehr Gigabyte für die Mark

Die besten Festplatten



Die IBM DHEA-36480 hat das beste Preis-Leistungs-Verhältnis.

Festplatten bleiben trotz DVD weiter die wichtigsten Datenträger. Immer höhere Geschwindigkeiten und enorme Kapazitäten sind ihre Vorteile. Die besten Datenschleudern finden Sie in dieser Übersicht.

Auf dem Spielemarkt erscheinen immer komplexere Programme, die mehr und mehr kostbaren Speicherplatz verschlingen. Jeder ambitionierte Spieler benötigt über kurz oder lang Festplattenkapazitäten von mehreren Gigabyte. Die DVD wird den Trend weiter antreiben, denn sie kann mit mindestens 4,7 GByte Kapazität ungeahnte Spieleknüller liefern. Die Entwicklung von Festplatten konzentriert sich daher auf zwei Punkte: Auf die Vergrößerung der Kapazität und auf die Geschwindigkeit des Datentransfers.

Der prinzipielle Aufbau der schnellen Speicherriesen ist dabei von Bedeutung: Im annähernd luftleeren Inneren rotieren mehrere magnetische Scheiben als Speichermedium mit konstanter Geschwindigkeit. Über deren Oberfläche fliegen, auf einem minimalen Luftpolster, mehrere Schreib-Lese-Köpfe sehr dicht hinweg. Eine Kapazitätssteigerung erreicht man vor allem dadurch, daß man die Magnetpartikel pro Scheibe enger zusammenlegt, so daß mehr Bits auf einen Quadratzentimeter Speicheroberfläche passen. Die Übertragungsrate steigt dann ebenfalls an, da pro Sekunde wesentlich mehr Daten unter dem Lesekopf hindurchschießen. Die Geschwindigkeit wird über die Drehzahl geregelt, die vom Motor und den verwendeten Lagern abhängt und derzeit bei maximal 10.000 Umdrehungen pro Minute liegt. Alle vorgestellten Platten arbeiten mit für den Heimbereich typischen 5.400 Umdrehungen pro Minute. Wir zeigen Ihnen die fünf besten Exemplare.

IBM DHEA-36480

Das 6,2-GByte-Modell von IBM liegt mit seinen Werten ganz vorne in unserer Spitzengruppe. Die Platte liefert durchschnittlich 5,49 MByte/s beim Datentransfer, was ein ausgezeichneter Wert ist. Die mittlere Zugriffszeit beträgt gute 15,5 ms, zudem ist die Platte ausgesprochen leise. Der Preis für die Referenz-Platte beträgt etwa 600 Mark.

IBM DHEA-38451

Die zweite empfehlenswerte IBM-Festplatte ist ein absoluter Speichergigant. Mit 8.024 MByte Kapazität und einer Datentransferrate von 5,52 MByte/s bietet sie sehr viel Leistung. Und die mittlere Zugriffszeit von 16,4 ms ist immer noch ein guter Wert. Der große Speicher hat mit knapp 1.000 Mark allerdings einen stolzen Preis.

Quantum Fireball ST

Die Quantum Fireball weist eine Kapazität von beachtlichen 6.448 MByte auf und erreicht eine durchschnittliche Übertragungsrate von 4,97 MByte/s. Die mittlere Zugriffszeit liegt mit 16,4 ms im guten Bereich. Die Arbeitsgeräusche sind niedrig, und der Preis von etwa 690 Mark ist angemessen für die gebotene Leistung.

Western Digital AC35100

Diese etwas ältere Western-Digital-Platte hinterließ einen guten Eindruck. Mit 4.910 MByte gehört die AC35100 mittlerweile zu den kleineren Kalibern, die Datenübertragungsrate von 5,16 MByte/s liegt im oberen Mittelfeld. Die Zugriffszeit beträgt schnelle 15,5 ms. Leider trübt bei Lese- und Schreibvorgängen ein vernehmbares Klacken den hervorragenden Gesamteindruck. Mit etwa 500 Mark hat die Festplatte ein gutes Preis-Leistungs-Verhältnis.

Seagate ST36451A

Die Seagate-Festplatte gehört mit 6.142 MByte Kapazität ebenfalls zu den speicherstarken Modellen. Mit 4,47 MByte/s erreicht sie nicht die Datentransfer-Leistung der übrigen Platten, ist aber schnell genug für alle Spiele. Die mittlere Zugriffszeit von 16,4 ms ist ebenfalls gut. Neben diesen Werten spricht vor allem die große Laufruhe für diese Festplatte. TL

Die fünf besten IDE-Festplatten

Name	Note	Preis	Kapazität	durchschnittl. Transferrate	Besonderheiten
IBM DHEA-36480	1,8	ca. 600 Mark	6.198 MByte	5,49 MByte/s	Bestes Preis-Leistungs-Verhältnis
IBM DHEA-38451	1,9	ca. 1.000 Mark	8.024 MByte	5,52 MByte/s	Sehr große Kapazität
Quantum Fireball ST	2,0	ca. 650 Mark	6.448 MByte	4,97 MByte/s	Hohe Kapazität
Western Digital AC35100	2,1	ca. 500 Mark	4.910 MByte	5,15 MByte/s	Gute Zugriffszeit
Seagate ST36451A	2,1	ca. 600 Mark	6.142 MByte	4,47 MByte/s	Sehr leise

Iomega Zip und LS-120 im Vergleich

Die Erben der Diskette



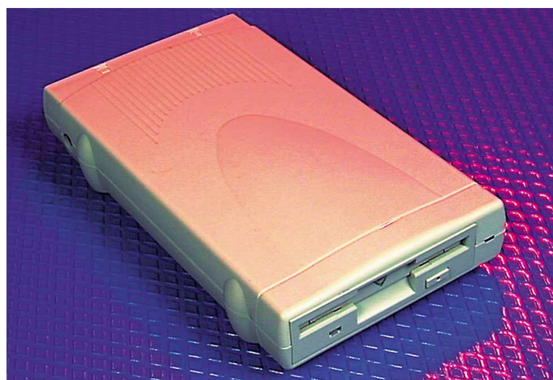
Iomega Zip Drive: Hundert Megabyte pro Medium.

Die klassische 3,5-Zoll-Diskette kommt langsam ins rentenfähige Alter. Doch es gibt bereits leistungsstärkere und dennoch preiswerte Alternativen.

Seit vor gut 13 Jahren die ersten Apple Macintoshs damit ausgerüstet wurden, gehört das 3,5-Zoll-Diskettenlaufwerk zur Grundausstattung fast jedes PCs. Doch magere 1,44 MByte Speicherplatz und indiskutable Leistungswerte (ca. 30 KByte/s Datendurchsatz) sind längst nicht mehr zeitgemäß. Mit dem LS-120-Laufwerk von O.R. Technology und dem ZIP-Drive haben sich seit einiger Zeit zwei Kandidaten etabliert, die mit angemessener Performance zu günstigen Preisen interessante Alternativen darstellen.

LS-120

Mit den von MKE/Mitsubishi gebauten und inzwischen von diversen Herstellern angebotenen LS-120-Laufwerken



LS-120: Liest und beschreibt auch 1,44 MByte-Disketten.

kann die gewohnte 1,44-MByte-Diskette gelesen und beschrieben werden wie bisher. Auf den neuen Medien finden bis zu 120 MByte Platz. Sie rotieren mit zirka 720 Umdrehungen pro Minute (alte Disketten: 300 Umdrehungen/Minute) und erreichen damit Leistungswerte, die bis zu zehnmal über denen herkömmlicher Floppy-Drives liegen. Dennoch ist die Performance von zirka 150 bis 200 KByte durchschnittlicher Übertragungsrate kaum dazu geeignet, den Umgang mit dem LS-120 angenehm zu gestalten. Mit einer Zugriffszeit von etwa 120 ms liegt das Gerät hier immerhin auf CD-Niveau.

Um das alte Diskettenlaufwerk komplett ersetzen zu können, ist das LS-120 trotz des ATAPI-Interfaces voll bootfähig. Dazu bedarf es allerdings eines modernen BIOS und Windows 95b (OSR2), das standardmäßig mit ATAPI-Wechselplatten umgehen kann. Um mit der vielgerühmten Mobilität des ZIP-Drives mithalten zu können, gibt es vom LS-120 seit kurzem auch eine externe Variante für den Parallelport. Die Bootfähigkeit geht dadurch verloren, allerdings läßt sich das Gerät ohne irgendwelchen Treiberwirrwarr an jeden PC mit Druckerport anschließen.

Die Laufwerkspreise sind günstig: Die interne Variante ist für unter 250 Mark zu haben, die Parallelport-Version kostet um die 300 Mark. Relativ teuer sind dagegen die Medien. Sie gehen für zirka 25 bis 30 Mark über den Ladentisch.

Iomega Zip-Drive

Seit nunmehr drei Jahren erfreut sich das Zip-Laufwerk von Hersteller Iomega großer Beliebtheit. Es ist nicht kompatibel zu den gewohnten 3,5-Zoll-Floppys und bis auf die SCSI-Version auch nicht bootfähig. Die Medien sind etwas größer und dicker als herkömmliche Disketten oder LS-120-Disks, fassen aber dennoch nur 100 MByte. Inzwischen gibt es das Zip-Drive in allen möglichen Anschluß-Varianten. Neben einem normalerweise nur für OEMs gedachten IDE-Modell existieren noch ATAPI- und SCSI-Versionen sowie eine Variante für den Anschluß an den Parallelport. Ganz neu ist das ZipPlus: Es läßt sich mit nur einem Kabel wahlweise an den Druckerport oder die SCSI-Schnittstelle anschließen und bringt damit größtmögliche Flexibilität beim Datentransfer von einem PC zum anderen.

Das ZipDrive arbeitet mit rund 3.000 Umdrehungen pro Minute und kommt (außer der Parallelport-Variante) auf Transferleistungen, die denen des LS-120 weit überlegen sind. Ein Durchschnittswert von etwa 600 bis 700 KByte/s bei kurzen 50 ms Zugriffszeit reicht für zügiges Arbeiten. Die Preise für ein Laufwerk reichen von unter 250 Mark für das interne ATAPI-Modell bis zu knapp 400 Mark für das neue ZipPlus. Zip-Disks kosten um die 20 bis 25 Mark und sind damit etwas günstiger zu haben als LS-120-Disketten.

Zip die bessere Wahl

Das LS-120 hat eigentlich nur einen echten Vorteil: In der internen Version ersetzt es das alte Diskettenlaufwerk komplett. Ansonsten zieht es gegen das ZipDrive klar den Kürzeren. Letzteres ist besonderes in der ZipPlus-Variante empfehlenswert, wenn auch etwas teurer. MG

LS-120

Hersteller:	O.R.Technology (www.ortechnology.com)
Anbieter:	z.B. Freecom (www.freecom.de)
Preis:	ca. 250 Mark (ca. 300 Mark extern)

Zip-Drive

Hersteller:	Iomega (www.iomega.com)
Anbieter:	Iomega (www.iomega.com)
Preis:	ab ca. 230 Mark

Rage 3D



Das neue Thrustmaster-Pad ist vollprogrammierbar und komplett überarbeitet.

Mit dem schlecht konzipierten Phazer-Pad landete **Thrustmaster** vor Jahresfrist einen Flop. Kein Wunder, daß das **Rage 3D** mit dem erfolglosen Vorgänger nichts mehr gemein hat. Das halbrund geformte Gehäuse beherbergt 12 Feuerknöpfe. Ein Steuerkreuz im eigentlichen Sinne existiert nicht, statt dessen steuern Sie Bewegungen in alle Richtungen über eine federgespannte Kugel. Als Besonderheit dürfen Sie diese Kugel entweder als analoges Eingabegerät nutzen oder als normalen digitalen Steuerkreuzersatz mit acht Kontaktpunkten. Bis zu vier Rage-3D-Pads lassen sich über ein Y-Kabel miteinander verbinden.

Bei der Installation unter Windows 95 wird gleichzeitig eine Menüoberfläche mitkopiert, zur freien und unkomplizierten Belegung sämtlicher Tasten. Unter DOS funktioniert das **Rage 3D** leider nicht. Bei ausreichend großen Händen liegt das Pad gut in der Hand – besonders positiv macht sich die sinnvolle Daumenmulde auf dem Steuerball bemerkbar. Dafür haben alle Tasten einen unpräzisen Druckpunkt, und die sechs Haupttasten sind viel zu klein und und außerdem extrem wabbelig geraten. Allein die zu jeder Zeit verfügbare Wahlmöglichkeit zwischen Analog- und Digital-Steuerung macht das Pad allenfalls für Rennspiele interessant. MIC

Thrustmaster Rage 3D

Typ:	Joypad
Hersteller:	Thrustmaster
Preis:	ca. 100 Mark
Hotline:	0271/488 94 30
Homepage:	E-Mail:http://www.thrustmaster.com

Pro	Kontra
• wahlweise analog oder digital • bis zu drei Pads anschließbar	• zu kleine Feuerknöpfe • unpräziser Druckpunkt

Fazit: Etwas zu groß geratenes Digital-/Analogpad mit kleinen Verarbeitungsschwächen.

GameStar Gesamtnote: 3,0

Aus dem Land der Dichter und Lenker

Le Mans

Die Formel-1-Luxuslenkrad-Riege bekommt Zuwachs aus deutschen Landen.



Stabil und solide: Das Le-Mans-Lenkrad.



Die Pedale sind äußerst gewöhnungsbedürftig.

Rennspiele erfreuen sich am PC nach wie vor einer ungebrochenen Beliebtheit. Deshalb verwundert es wenig, daß auch Lenkräder immer öfter vor dem Monitor zu finden sind. Bislang wurde das Feld dabei klar von Thrustmaster dominiert. Allen voran setzte das Formula 1 Racing Wheel Maßstäbe in Design und Verarbeitung. Der deutsche Hersteller Fanatec will den Amerikanern das Feld nicht allein überlassen. Le Mans, so der traditionsreiche Name ihres stabilen Edellenkers, versucht ein Überholmanöver.

Sauger-Sorgen

Die Lenkerkonsole wird mit zwei Schraubklammern am Tisch befestigt. Für zusätzlichen Halt sollen Saugnäpfe an der Unterseite sorgen. Doch während die Montage der Klammern trotz fehlender Beschreibung im Handbuch noch recht unproblematisch vor sich geht, lösen sich die Gummisauger gerne von der Unterlage. Die Klemmen halten die Konsole dann zwar am Tisch fest, die Gesamtkonstruktion wackelt aber trotzdem in sich. Das macht sich besonders bei heftigen Schaltbewegungen unangenehm bemerkbar. Dafür haften die Pedale dank aufklebbarer Klettstreifen bombenfest an jedem Teppich, auf glatten Böden sorgen dagegen Gumminoppen für festen Halt.

Gute Verarbeitung

Schon während der ersten paar Renn-Runden auf den Formel-1-Kursen von Grand Prix 2 und F1 Racing Simulation mit dem Le-Mans-Set machte sich das äußerst griffige Gummi positiv bemerkbar. Ein Abrutschen ist fast unmöglich – präzise Lenkmanöver sind kein Zufall. Unterstützt wird der hervorragende Eindruck durch vier exakte Knöpfe, die auf der Lenkradmitte gut zugänglich angebracht sind. Ebenfalls hochwertig verarbeitet ist der Metallschalthebel. Zwei deutlich klickende Kontakte machen Schaltmanöver fühl- und hörbar. Allerdings ist der Hebel etwas zu lang geraten, so daß die Schaltwege ein wenig groß werden.

Pedal-Probleme

Regiert auf dem Tisch noch eitel Sonnenschein, lauert auf dem Fußboden der eigentliche Meckerkandidat. Denn die Pedale sind nicht nur äußerst klein, sondern müssen direkt von oben bedient werden, statt schiebend nach hinten. Das führt zu unnatürlichen Fußhaltungen und damit letztlich zu Verkrampfungen. Zudem ist zwischen Nullposition und voll durchgetretenem Pedal eine zu kurze Strecke. Dafür können Sie die Pedale auch als Ruder-Ersatz in Flugsimulationen nutzen. Dazu müssen Sie allerdings zwei Schalter umlegen, die das Handbuch ebenfalls nur unzureichend beschreibt.

Renn-Kritik

Für die Pole Position hat es beim Fanatec-Lenkrad trotz des guten Steuerrads und der insgesamt guten Verarbeitung nicht gereicht. Vor allem die Pedale sollten einem kompletten Neudesign unterzogen werden. Und ein umfangreicheres Handbuch, das alle Aspekte klar und verständlich erläutert, kann man auch verlangen. Wegen der guten Steuereigenschaften und der soliden Verarbeitung plaziert sich das Le Mans aber immer noch deutlich über dem Durchschnitt. MIC

Le Mans

Typ:	Lenkrad
Hersteller:	Fanatec
Preis:	ca. 200 Mark
Hotline:	06021/840653
Homepage:	E-Mail:http://www.fanatec.com

Pro	Kontra
• gute Verarbeitung • präzises Lenkrad • Pedale auch als Ruderpedale nutzbar	• Pedale ungünstig zu betätigen • Handbuch unzureichend

Fazit: Solides und präzises Lenkrad mit unkomfortablen Pedalen.

GameStar Gesamtnote: 2,3

Sony Multiscan 200 PS

Ausgezeichneter Trinitron-17-Zöller für Betuchte.


Der Sony Multiscan 200 PS bietet hohe Bildwiederholraten.

Die neue Sony-Modellreihe mit dem Multiscan-200-PS läßt sich ausgesprochen gut an. Der 17-Zoll-Monitor hat die Sony-übliche Trinitron-Bildröhre mit einem Lochmaskenabstand von 0,25 mm und liefert damit ausgezeichnete Farben und eine gute Bildschärfe. Die sichtbare Bilddiagonale beträgt 40,5 cm. Das Gerät ist nach TCO '95 strahlungsarm und erreicht bei 1024 mal 768 Bildpunkten eine Bildwiederholrate von immerhin 114 Hz. Leichte Konvergenzfehler (weiße Linien sehen rosa aus) in den Ecken kommen zwar bei praktisch jedem Monitor vor, beim Sony fallen sie jedoch etwas stärker auf als sonst. Daran ändert auch die Menüeinstellung wenig, die diesen Fehler korrigieren soll. Die maximale flimmerfreie Auflösung liegt bei 1280 mal 1024 Punkten mit 85 Hz. An der Ergonomie gibt es also nichts auszusetzen. Die Bedienung für die Grundfunktionen ist übersichtlich im On-Screen-Menü aufgeteilt, die zahlreichen komplexeren Funktionen sind jedoch nur über mehrere Ebenen zu erreichen. Das ausführliche deutsche Handbuch läßt nichts zu wünschen übrig. Zusätzlich zum VGA-Anschluß besitzt das Gerät einen BNC-Eingang. Mit einem speziellen Kabel, das die einzelnen Farbsignale trennt, erhalten Sie so ein deutlich besseres Bild. Seine sehr gute Darstellung, die ergonomischen Bildwiederholraten und 3 Jahre Garantie machen das mit etwa 1.850 Mark nicht gerade günstige Gerät zu einer Empfehlung. TL

Multiscan 200 PS

Typ:	17-Zoll-Monitor
Hersteller:	Sony
Preis:	ca. 1.850 Mark
Hotline:	0 23 89 / 95 10 47
Homepage:	http://www.sony.com

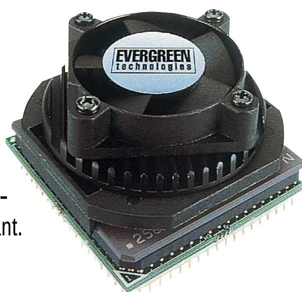
Pro	Kontra
• brillante Farben • gute Ergonomie • ausführliches Handbuch	• leichte Konvergenzfehler in den Ecken • hoher Preis

Fazit: Ein solider, ergonomischer Monitor mit allen erdenklichen Funktionen und ausgezeichneter Trinitron-Bildröhre.

GameStar Gesamtnote: 1,8

Evergreen MxPro 180

Schneller Upgrade-Prozessor für ältere Pentiums.



Der Evergreen MxPro 180 ist nur für ältere Pentium-Systeme interessant.

Unter dem Namen Evergreen Mx-Pro 180 arbeitet bei Evertec ein leistungsstarker Winchip C6 mit 180 MHz und MMX-Technik. Er ist als Upgrade-Kit für ältere Pentium-Systeme gedacht, in denen maximal ein 150-MHz-Pentium steckt. Die Installation beginnt mit dem Starten eines Bios-Updates. Dieses ändert allerdings nur die Chip-Bezeichnung und dient damit eher zur Beruhigung des Käufers. Der Benutzer muß danach auf dem Mainboard die Prozessorspannung umstellen und die System-Taktrate auf 60 MHz ändern. Letzteres entfällt, wenn der alte Prozessor ein Pentium 75, 90 oder 120 ist – die Taktrate beträgt bei diesen Modellen bereits die geforderten 60 MHz. Der Anwender muß daher mindestens die Dokumentation seiner Hauptplatine und einige technische Grundkenntnisse zur Identifizierung der Bauelemente besitzen. Dazu kommt, daß die Einbauanleitung komplett in Englisch vorliegt, was die Installation für den Laien unnötig erschwert. Eine Schwäche, die auch dem erfahrenen Bastler zum Verhängnis werden kann, ist der Lüfter. Geht man beim Einbau nicht sorgfältig vor, kann sich der Kühlkörper unbemerkt vom Prozessor lösen. Hitzeprobleme und Abstürze sind die Folge. Haben Sie jedoch alle Hürden überwunden und den Prozessor korrekt installiert, erhalten Sie (je nach ursprünglichem Chip) bis zu doppelt soviel Leistung. Geeignet ist das etwa 470 Mark teure Upgrade-Kit für erfahrene Benutzer, die mit wenig Geld Ihr System wieder fit machen möchten. TL

MxPro 180

Typ:	Upgrade-Prozessor
Hersteller:	Evertec
Preis:	ca. 470 Mark
Hotline:	0130 / 82 61 10
Homepage:	http://www.evertech.co.uk

Pro	Kontra
• gute Performance • kompatibel zu den meisten Hauptplatinen	• schwierige Installation • schlechte Kühlertechnik • kein deutsches Handbuch

Fazit: Wegen der schwierigen Installation ist der MxPro 180 nur für erfahrene Benutzer geeignet. Zudem ist der Leistungszuwachs ab einem Pentium 133 nur noch gering.

GameStar Gesamtnote: 2,9

Space Orb 360

Neues Eingabegerät für 3D-Spezialisten.



Der Space Orb 360 sieht schickt aus, ist aber nicht einfach zu beherrschen.

Der Space Orb 360 von Spacetec IMC soll Actionspielern eine Alternative zu gewohnten Steuerknüppeln bieten. Äußerlich ähnelt das an einen seriellen Port anschließbare Eingabegerät einem Gamepad mit aufmontierter Kugel. Die rechte Hand ist für die sechs Feuerknöpfe zuständig, während sich die linke um die Kugel kümmert, die sich in alle Richtungen schieben und drehen läßt. Durch Schieben bewegt sich die Spielfigur fort, dreht man den Ball, blickt sie sich um. Allerdings ist der Space Orb recht unpräzise – Jedi-Held Kyle Katarn rannte ohne unsere Mitwirkung einfach drauflos. Die umfangreiche Software liefert Treiber für 3D-Titel wie Hexen 2 mit, Patches zu neueren Spielen findet man auf der eigens eingerichteten Homepage (siehe Kasten). Per Space-Orb-Monitor kann der Spieler alle Richtungsachsen und Feuerknöpfe beliebigen Funktionen zuordnen. Auch die Sensibilität der Steuerung läßt sich hier bestimmen, die perfekte Einstellung ist allerdings schwer auszumachen: Ständig schwankt man zwischen zu langsam und zu ungenau. Die zahlreichen Freiheitsgrade der Kugel erlauben kombinierte Manöver, etwa gleichzeitig laufen und zur Seite blicken, sind aber schwer zu beherrschen. Wer lange übt, kann mit dem Space Orb vielleicht gute Ergebnisse erzielen, zum »einfach mal ausprobieren« ist der Preis viel zu hoch. HH

Space Orb 360

Typ:	Joystick
Hersteller:	Spacetec IMC
Preis:	ca. 190 Mark
Hotline:	0 89/69 37 01 81
Homepage:	http://www.spaceorb.com

Pro	Kontra
• Treiber für neue Spiele auf der Homepage • komplexe Manöver möglich	• zu viele Funktionen auf der Kugel • unpräzise Steuerung

Fazit: Das Gerät ist technisch noch nicht ausgereift, unpräzise und erfordert viel Übung vom Spieler.

GameStar Gesamtnote: 3,9

Jede Mitmachkarte nimmt an der Verlosung teil

Mitmachen lohnt sich

Ihre Meinung über GameStar interessiert uns sehr! Unter allen ausgefüllten Mitmachkarten verlosen wir die folgenden hochklassigen Preise im Wert von über 14.000 Mark.

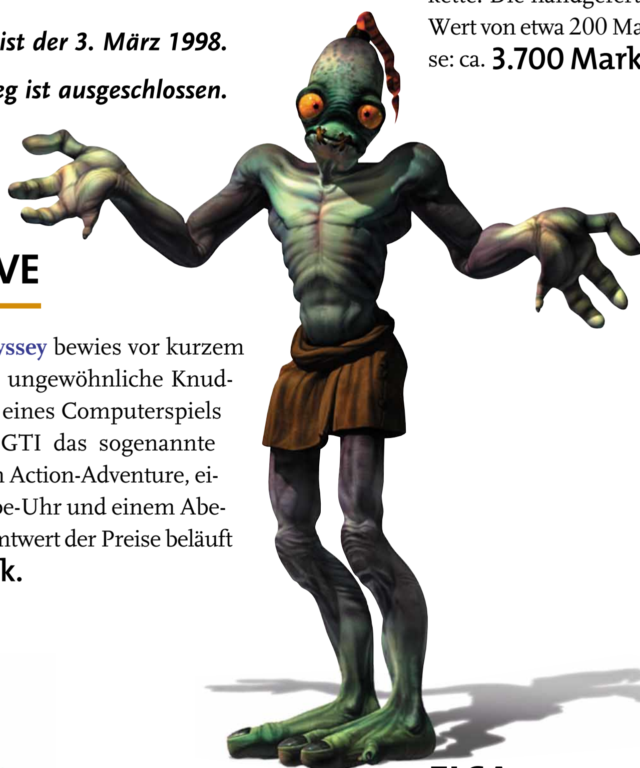
Einsendeschluß ist der 3. März 1998.

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.



SIERRA

Pünktlich zum Erscheinen der deutschen Versionen stiftet Sierra **20 mal** das Vorzeige-Strategiespiel **Lords of Magic**, **10 mal** die Doppeldecker-Simulation **Red Baron 2** und **5 mal** das Sportspiel **DSF Ski**, im Wert von je ca. 100 Mark. Besonderer Clou aber ist der etwa 25 Zentimeter hohe, erstaunlich massive **Wasserspeier** mit »Lords of Magic«-Plakette. Die handgefertige Dämonen-Figur hat einen Wert von etwa 200 Mark. Gesamtwert der Sierra-Preise: ca. **3.700 Mark.**



GT INTERACTIVE

Mit **Oddworld: Abe's Odyssey** bewies vor kurzem GT Interactive, daß auch ungewöhnliche Knuddelaliens zur Hauptfigur eines Computerspiels taugen. **20 mal** verlost GTI das sogenannte **Abe-Pack**, das aus dem Action-Adventure, einem Abe-Poster, einer Abe-Uhr und einem Abe-T-Shirt besteht. Der Gesamtwert der Preise beläuft sich auf ca. **3.000 Mark.**

MICROSOFT

Der **Precision Pro** tritt in die Fußstapfen des MS Sidewinder Pro. Wie dieser bietet er überragende Präzision, einen in sich drehbaren Schaft und eine sehr gute Verarbeitung. **10 mal** verlosen wir den Microsoft-Stick (Wert je 150 Mark). Dazu gibt's noch **10 Exemplare** des brandneuen Rennspiels **CART Precision Racing**. Die Preise haben einen Wert von insgesamt ca. **2.500 Mark.**



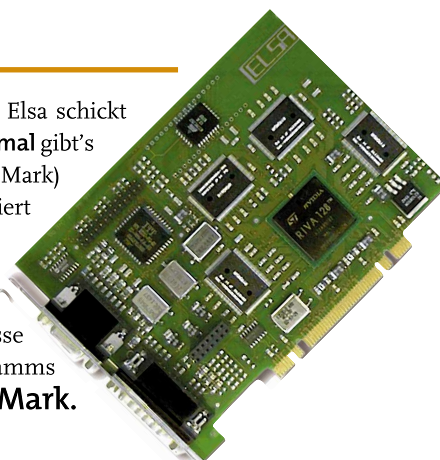


FANATEC

Mit dem **Le Mans** stellt Fanatec allen PC-Piloten ein sehr solide verarbeitetes, fein steuerbares Edel-Lenkrad inklusive Pedalen zur Verfügung. Das schicke Steuergerät glänzt vor allem mit seiner Kompatibilität zu praktisch allen Soundkarten. **10 mal** gibt's das 200 Mark teure Lenkrad zu gewinnen, Gesamtwert: ca. **2.000 Mark.**

ELSA

Der Aachener Grafikkarten-Spezialist Elsa schickt sein Spiele-Flaggschiff ins Rennen: **10 mal** gibt's die **Victory Erazor** (Wert je ca. 350 Mark) zu gewinnen. Die 3D-Grafikkarte basiert auf dem pfeilschnellen Riva-128-Chip und protzt mit 4 MByte SGRAM. Vor allem für Video- und Fernsehfans ist die Karte aufgrund mehrerer Anschlüsse und des mitgelieferten Capture-Programms interessant. Gesamtwert: rund **3.500 Mark.**



Sie fragen – Experten antworten

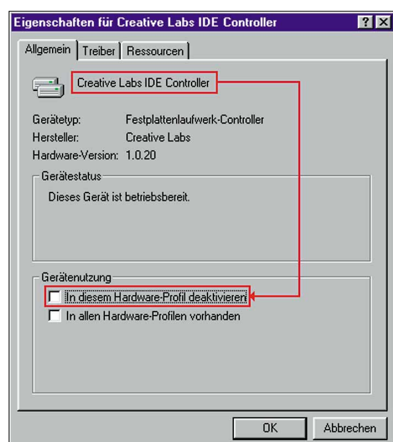
TECHtelmechtel

Brennt Ihnen eine Frage rund um die Technik Ihres PCs unter den Nägeln? Dann schreiben Sie uns einen Brief unter dem Stichwort »TECHtelmechtel« oder eine Email an tech@gamestar.de

INTERRUPT-BLOCKADE

Ich habe eine etwas ältere Soundblaster 16 PnP mit integriertem IDE-Anschluß. Dieser belegt standardmäßig einen Interrupt, obwohl kein Laufwerk daran angeschlossen ist. Wie kann ich den Interrupt freigeben?
Jan Varwig

GameStar: Der Interrupt der Soundblaster 16 PnP läßt sich ausschließlich über die Ressourcenverteilung des Gerätemanagers einstellen. Dort müssen Sie den Pfad »Festplattencontroller« öffnen und auf »Creative Labs IDE-Controller« klicken. Dann den Button »Eigenschaften« wählen. Im nächsten Fenster aktivieren Sie die Checkbox »In diesem Hardwareprofil deaktivieren«. Der Interrupt steht nach einem Neustart zur freien Verfügung.



Über den Gerätemanager geben Sie den Interrupt des IDE-Ports der SB-16 frei.

MPEG-VIDEOS

Bei Ihrer MPEG-Version von GameStar TV ist der Sound, besonders die Sprache, wesentlich dumpfer und leiser als bei der AVI-Version. Woran liegt das? Kann ich die Qualität verbessern? *Lothar Zülch*

GameStar: Wenn Sie Active Movie installiert haben, können Sie die Soundqualität leicht ändern. Rufen Sie dazu Active Movie folgendermaßen auf: Im Windows-Startmenü unter Programme/Zubehör/Multimedia »ActiveMovie-Steuerung« starten. Öffnen Sie eine MPEG-Datei aus dem Ordner »Videos« unserer CD. Klicken Sie mit der rechten Maustaste in das Video-Fenster und wählen Sie »Eigenschaften«.

Im Karteiblatt »Erweitert« klicken Sie auf »MPEG-Audio-Codec« und stellen dort die Tonqualität »FM-Radio« ein. Die Einstellungen »Stereo« und »CD-Audio« sind nur für Rechner mit mindestens einem Pentium-166 zu empfehlen. Klicken Sie auf »Standard festlegen«, und diese Einstellungen werden dauerhaft gespeichert. Wenn Sie Active Movie nicht installiert haben, sondern einen anderen MPEG-Spieler benutzen, müssen Sie in dessen Optionsmenü nach ähnlichen Einstellungen suchen.

PROZESSOR

Seit kurzem stürzt mein PC nach einiger Zeit unvermittelt ab. Alle meine Versuche (Festplatte formatieren, Windows installieren) hatten keinen Erfolg. Wie komme ich wieder zu einem lauffähigen System?
Sebastian Jäger

GameStar: Höchstwahrscheinlich ist der Prozessorkühler defekt. Zur Überprüfung müssen Sie Ihren PC öffnen und bei kurzem Einschalten schauen, ob der Lüfter sich schnell dreht. Falls er ruckt oder sogar stehenbleibt, müssen Sie ihn austauschen. Wir empfehlen ein kugelgelagertes Modell, zu erkennen an der Aufschrift »Ball Bearing«. Dies sollte deutlich länger halten und ruhiger laufen. Fassen Sie auf keinen Fall bei eingeschaltetem Rechner in das Innere, und versuchen Sie nicht, den eventuell hängenden Lüfter per Hand anzutreiben!

MODEMVERBINDUNG

Ich schaffe es nicht, zwischen meinem Modem Elsa ML TQV und dem Modem eines Freundes (ein Elsa Quickstep 1000) eine Verbindung für ein Modemspiel aufzubauen. Beide sind doch von der gleichen Firma, warum klappt es dennoch nicht?
Mike Freudenstein

GameStar: Ihr eigenes Modem ist ein Analog-Gerät, das Ihres Freundes eine digitale ISDN-Karte. Es ist leider unmöglich, daß eine ISDN-Karte mit einem analogen Modem eine Datenverbindung aufbaut, da beide unterschiedliche Übertragungsverfahren nutzen. Die billigste praktikable Möglichkeit besteht darin, daß sich derjenige mit der ISDN-Karte für etwa 200 Mark ein zusätzliches analoges Modem kauft.

3D-KARTEN

Seit Ausgabe 2/98 haben Sie in Ihren Spiele-Wertungskasten eine Zeile mit unterstützten 3D-Karten eingefügt. Ich habe eine ATI 3D Xpression Rage II mit 4 MByte Speicher, welche der angegebenen Optionen trifft auf meine Karte zu? *Markus Schröder*

GameStar: In der neuen Zeile sind die wichtigsten 3D-Boards (3Dfx, PowerVR, Rendition) einzeln aufgeführt. Für alle Grafikkarten, die nicht exakt in diese Kategorien gehören (wie Ihre ATI), ist das Kästchen Direct3D entscheidend.

Schicken Sie Ihre Hardware- oder Technikfragen an folgende Adresse:

IDG Entertainment Verlag
Redaktion GameStar
Stichwort: TECHtelmechtel
Brabanter Str. 4
80805 München

oder per Email an:

tech@gamestar.de

Nur vom Besten: die GameStar-Referenzliste für Hardware

Einkaufsführer Hardware 3/98



Grafikkarten

3Dfx-Karte mit Zukunft: Miro HiScore 3D

Platz	Name	Note	Preis	Test in	Info-Nummer	Besonderheiten
1	Miro HiScore 3D	1,6	350 Mark	01/98	05 31/2 11 30	3Dfx-Zusatzboard mit 4 MByte Texturspeicher
2	Diamond Viper V330	1,6	350 Mark	10/97	0 81 51/26 63 30	Sehr schnelle Riva-Karte zum günstigen Preis
3	Elsa Victory Erazor	1,6	380 Mark	10/97	02 41/60 60	Riva-128-Board für Videofans
4	STB Velocity 128	1,6	370 Mark	02/98	0 81 51/26 63 30	Sehr schnelle Riva-128-Karte mit TV-Ausgang
5	Miro Magic Premium	1,6	380 Mark	02/98	05 31/2 11 30	Riva-Board auf Basis der Asus 3DExplorer



Soundkarten

Läuft mit jedem Spiel: Soundblaster AWE64 Gold

Platz	Name	Note	Preis	Test in	Info-Nummer	Besonderheiten
1	Soundblaster AWE 64 Gold	1,5	350 Mark	11/97	0 89/9 57 90 81	Beste Kompatibilität, umfangreiche Software
2	Ensoniq Audio PCI	1,6	170 Mark	11/97	0 60 74/8 91 50	Überragendes Preis-Leistungs-Verhältnis
3	Soundblaster AWE 64 Value	1,7	180 Mark	11/97	0 89/9 57 90 81	Beste Kompatibilität, günstiger Preis
4	Gi Maxi Sound 64 Dynamic3D	1,8	250 Mark	02/98	02 11/3 38 00 33	Echter 3D-Sound möglich
5	Terratec Maestro 32/96	1,9	320 Mark	11/97	0 21 57/81 79 14	Üppige Ausstattung, gute Technik



CD-ROM-Laufwerke

Sehr gutes 32fach-Laufwerk: Teac CD-532E

Platz	Name	Note	Preis	Test in	Info-Nummer	Besonderheiten
1	Teac CD-532E (32fach)	1,6	250 Mark	NEU	06 11/71 58 54	Rundum überzeugendes Atapi-Laufwerk
2	Toshiba XM-6202B (32fach)	1,7	250 Mark	NEU	0 21 31/10 10 34	Beste Zugriffszeit, hohe Datenrate
3	Pioneer DR-A01S (24fach)	1,8	200 Mark	NEU	0 21 54/91 33 59	Schnell, sehr gute Fehlerkorrektur
4	Samsung SCR-2430 (24fach)	1,9	170 Mark	NEU	0 18 01/2 12 13	Preiswert, gute Vibrationsdämpfung
5	Mitsumi FX-240 (24fach)	1,9	160 Mark	NEU	0 18 05/21 25 30	Gutes Preis-Leistungs-Verhältnis



CD-Brenner

Der momentan flotteste CD-Brenner: Teac CD-R55S

Platz	Name	Note	Preis	Test in	Info-Nummer	Besonderheiten
1	Teac CD-R55S	1,8	960 Mark	NEU	06 11/71 58 54	Sehr schneller 4/12fach-SCSI-Brenner
2	Yamaha CDR-400t	2,0	820 Mark	NEU	0 41 01/30 33 13	4fach-SCSI-Brenner, Win-on-CD-Software
3	Yamaha CRW-4001t	2,0	950 Mark	NEU	0 41 01/30 33 13	Liest und schreibt auch CD-RWs
4	Mitsumi CR-2600TE	2,5	650 Mark	NEU	0 18 05/21 25 30	Gutes Atapi-Gerät
5	Sony CDU-926S	2,5	630 Mark	–	0 23 89/95 10 47	Preisgünstiger SCSI-Brenner

Moderne Highend-Spiele benötigen für maximalen Spielspaß meist spezielle Hardware. Deshalb scheuen wir keine Mühen, um für Sie in aufwendigen und langwierigen Tests das beste Equipment aus dem riesigen Angebot herauszufischen. Selbstverständlich wird diese Liste ständig aktualisiert, damit Sie immer über alle Referenz-Produkte auf dem laufenden bleiben.

17-Zoll-Monitore



Brillantes Bild: Samsung Syncmaster 700p

Platz	Name	Note	Preis	Test in	Info-Nummer	Besonderheiten
1	Samsung Syncmaster 700p	1,7	1.500 Mark	–	0 61 96/58 28 00	Exzellente Bildqualität
2	Sony Multiscan 200PS	1,8	1.850 Mark	NEU	0 18 05/25 25 86	Brillante Farben, gute Ergonomie
3	Eizo Flexscan F56	1,8	1.500 Mark	–	0 21 53/73 34 00	Gutes Bild, hohe Ergonomie
4	Elsa Ecomo 17H97	2,0	1.400 Mark	–	02 41/6 06 51 12	Guter Allrounder
5	Iiyama MF-8617T	2,1	1.200 Mark	11/97	0 89/9 00 05 00	Niedriger Preis, gute Qualität

Gamepads



Top-Technik: Gravis Gamepad Pro

Platz	Name	Note	Preis	Test in	Info-Nummer	Besonderheiten
1	Gravis Gamepad Pro	1,8	80 Mark	–	01 30/81 06 54	Ausgereifte Technik, Y-Kabel mitgeliefert
2	Microsoft SideWinder	1,8	80 Mark	–	0 18 05/67 22 55	Ergonomisch, vier Sidewinder-Pads koppelbar
3	Interact 3D Program Pad	2,0	70 Mark	–	0 42 87/12 51 13	Programmierbar, gute Ergonomie
4	Saitek X 6-31 M	2,3	30 Mark	–	0 89/54 61 27 10	Gutes Preis-Leistungs-Verhältnis
5	Gravis Gamepad	2,4	40 Mark	–	01 30/81 06 54	Preiswerter Klassiker, präzise Steuerung

Joysticks bis 100 Mark



Für alle Fälle: Microsoft SideWinder 3D Pro

Platz	Name	Note	Preis	Test in	Info-Nummer	Besonderheiten
1	Microsoft SideWinder 3D Pro	1,7	90 Mark	–	0 18 05/67 22 55	Überragende Präzision, reichhaltig ausgestattet
2	CH F-16 Flightstick	1,9	80 Mark	–	0 21 31/96 51 11	Sehr ergonomisch, präzise Technik
3	Gravis Blackhawk	2,0	90 Mark	–	01 30/81 06 54	Ergonomische Grifform, Allroundtalent
4	Logitech Wingman Digital	2,2	80 Mark	–	0 69/92 03 21 66	Stabile Konstruktion, überragende Ergonomie
5	Gravis Analog Pro	2,3	50 Mark	–	01 30/81 06 54	Robuster Allrounder, preisgünstig

Joysticks über 100 Mark



Top-Flugknüppel für wenig Geld: CH F-16 Combatstick

Platz	Name	Note	Preis	Test in	Info-Nummer	Besonderheiten
1	CH F-16 Combatstick	1,7	130 Mark	–	0 21 31/96 51 11	Sehr gutes Preis-Leistungs-Verhältnis
2	Microsoft Force Feedback Pro	1,7	300 Mark	10/97	0 18 05/67 22 55	Force-Feedback-Technik
3	Thrustmaster F-16TQS	1,8	300 Mark	–	02 71/4 88 94 30	Hervorragende Verarbeitung, sehr präzise
4	Saitek X36	2,0	300 Mark	–	0 89/54 61 27 10	Programmierbare Flightstick-Throttle-Kombi
*	Thrustmaster Formula 1	1,7	250 Mark	12/97	02 71/4 88 94 30	Rundum verbessertes Toplenkrad

* außer Konkurrenz.

Referenzlisten CD-ROM-Laufwerke, CD-Brenner und Monitore mit freundlicher Unterstützung durch das »PC Welt«-Testlabor.

Indizierung – was Ihnen die Gesetze vorenthalten

Banned in Germany

Hierzulande stöhnen die Spieler, in Übersee freuen sich die Marketing-Strategen: Bundesdeutscher Jugendschutz adelt 3D-Actionspiele fürs Ausland. Geht es dem beliebten Genre in Deutschland an den Kragen?


Quake 2 ist das jüngste Indizierungsbeispiel: »… Tötungshandlungen möglichst breit ausgespielt«.

Alle Welt zockt zur Zeit Quake 2, vor allem im Netzwerk – in Deutschland wird es den meisten Spielern vorenthalten. Denn am 18.12.1997 hat die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften (BPjS) das 3D-Actionspiel von id Software indiziert. In den USA wird diese Praxis nicht zum ersten Mal belächelt: Indizierungen dienten dort schon als verkaufssteigernder Werbegag Marke »Banned in Germany!«.

Jugendschutz nach dem Listenprinzip

Wie schon das Gesetz zur Bewahrung der Jugend vor Schmutz- und Schundschriften aus dem Jahre 1926 beruht das GjS (Gesetz über die Verbreitung jugendgefährdender Schriften) auf dem Listenprinzip: Computerspiele werden in einen Index eingetragen, wenn sie jugendgefährdend sind – das heißt verrohend wirken, unsittlich sind, zu Gewalt-

»Hauptinhalt: reflexhaftes Liquidieren« Interview mit der


Regierungsdirektorin Monssen-Engberding studierte Jura und war nach dem 2. Staatsexamen von 1979 bis 1987 stellvertretende Vorsitzende der BPjS. Seit 1991 hat Frau Monssen-Engberding den Vorsitz der Bundesprüfstelle inne.

GameStar: Frau Monssen-Engberding, welches Detail von Quake 2 hat Sie denn so richtig aufgeregt?

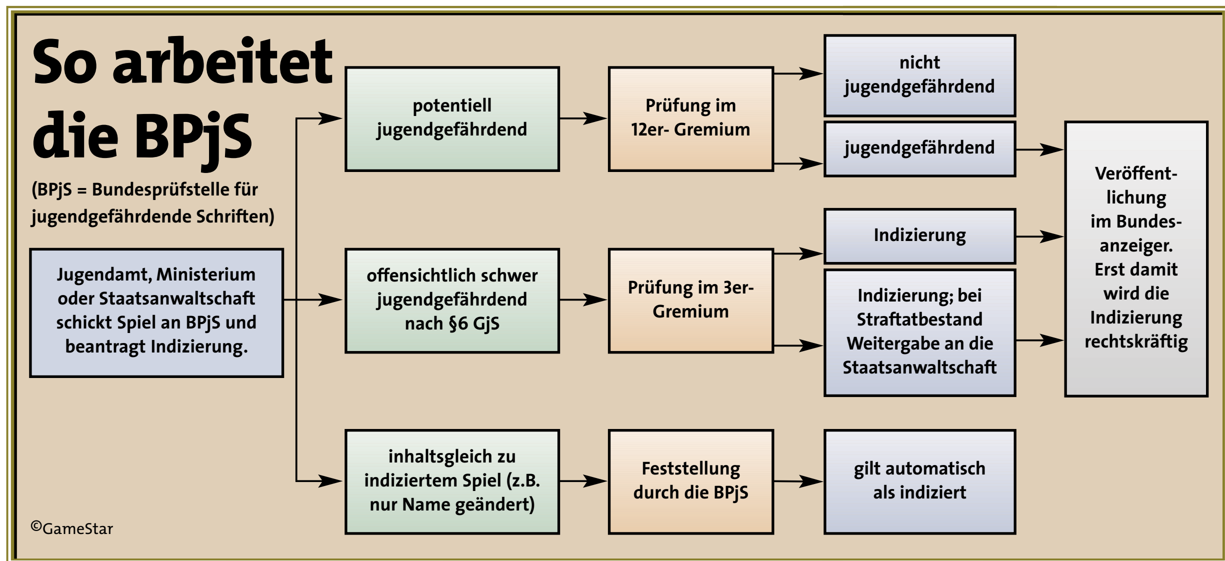
Monssen-Engberding: Ich fand es ziemlich schlimm, wie der Typ durch diese Knochenmühle gedreht wird. Und ansonsten die äußert brutal dargestellten Gewalttätigkeiten, die sich von anderen Spielen dadurch unterscheiden, daß sie meistens länger ausgespielt werden. Und vor allem auch, daß der Gegner im einzelnen zerplatzt.

GameStar: Wieso wurde Quake 2 indiziert, kaum, daß es im Handel war?

Monssen-Engberding: Weil das Spiel ziemlich eindeutig und massiv kurz vor Weihnachten beworben wurde und in vielfacher Werbung als brandheiß und aktuell angekündigt wurde. Das 3er-Gremium ist der Auffassung, daß das Spiel auf Kinder und Jugendliche verrohend wirken könnte, weil Hauptinhalt das reflexhafte Liquidieren zahlreicher menschlicher Gegner ist, wobei die Tötungshandlungen möglichst breit ausgespielt werden.

GameStar: Laut Hintergrundgeschichte sollen sämtliche Gegner Aliens und Mutanten darstellen ...

Monssen-Engberding: Sie haben zumindest menschenähnliche Züge. Die Auswirkungen der Gewalt sind auch so dargestellt, daß der Eindruck entstehen könnte, daß man tatsächlich Menschen getötet hat. Natürlich kommen auch Monster oder Aliens oder so etwas vor, aber es unterscheidet sich doch von anderen Spielen. Wir haben zum Beispiel in der letzten Sitzung das Spiel Hexen 2 nicht indiziert, weil es da im wesentlichen darum geht, Spinnen zu töten.



tätigkeit, Verbrechen oder Rassenhaß anreizen oder den Krieg verherrlichen. Indizierte Spiele dürfen nicht mehr angekündigt, beworben oder Jugendlichen zugänglich gemacht werden. Außer **Quake 2** stehen (neben diversen Tonträgern, Zeitschriften und Büchern sowie ersten Internet-Seiten) rund 2.500 Filme auf der Liste sowie immerhin rund 300 Computerspiele. Während sich die meisten anderen Medien aufgrund pornographischer oder rechtsradikaler Inhalte auf dem Index tummeln, landen Spiele vor allem wegen Gewaltdarstellung darauf. Kurios: Da es keine »Verjährung« gibt, finden sich dort Spiele aus tiefster C64-Urzeit wie **Blue Max** (die heutzutage wohl kaum noch indiziert würden) neben neuzeitlichen Ballerorgien á la **Blood**, die ungleich realistischer und brutaler sind.

Nicht alles wird indiziert

Die BPjS darf normalerweise nur auf Antrag tätig werden, wenn ein Jugendamt, zuständiges Ministerium oder eine Staatsanwaltschaft ein Spiel zur Prüfung einschickt. Es wird von den ständigen Mitarbeitern der BPjS unter die Lupe genommen und dann dem sogenannten Zwölfergremium zur Entscheidung vorgelegt. Dieses setzt sich aus Vertretern verschiedener Bereiche wie Lehrerschaft und Kirchen zusammen. In regelmäßigen Verhandlungen lassen sich die Entscheidungsträger relevante Szenen vorführen oder setzen sich selbst an den Rechner. Offensichtlich jugendgefährdende Spiele können vom Dreiergremium im Schnellverfahren indiziert werden. Es werden keinesfalls alle eingereichten Programme auf die Liste gesetzt, sondern immer wieder unbegründete Anträge abgelehnt. Beispiele dafür sind **Resident Evil** (Rätselelemente überwiegen), **Command&Conquer** (Gewalt nicht spielbestimmend) oder auch das aktuelle **Hexen 2** (Kampf gegen Spinnen). Die Prüfer achten durchaus auf Details wie grünes Blut oder Monster anstelle menschlicher Feinde. LucasArts' **Outlaws**,

BPjS-Vorsitzenden Elke Monssen-Engberding.

GameStar: Im Ausland gilt Quake 2 als sehr interessantes Produkt, es verkauft sich gut und kassiert beste Wertungen. Wie kann das sein?

Monssen-Engberding: Es gibt da sicherlich bezüglich Inhalten verschiedene Auffassungen. Wir sind eben der Meinung, daß solche Spiele auf Kinder und Jugendliche verrohend wirken können.

GameStar: Sind Jugendliche in Österreich etwa gewalttätiger?

Monssen-Engberding: Das vermag ich nicht einzuschätzen, ich kenne da keine Statistiken.

GameStar: Wenn man um Viertel nach acht den Fernseher einschaltet, dann wird in einem Krimi ein Mord detailliert geschildert. Das scheint aber nicht so schlimm zu wirken, wie in einem Computerspiel ...

Monssen-Engberding: Ich kann dazu nur sagen, daß wir für Fernsehsendungen nicht zuständig sind.

GameStar: Wird den Computerspielen die Interaktion zum Vorwurf gemacht?

Monssen-Engberding: Sie spielt sicherlich bei den Entscheidungen auch eine Rolle. Denn einen Film konsumiert man relativ passiv, während man in einem Computerspiel selber dazu aufgefordert wird, die Tötungshandlung vorzunehmen, was dazu führen könnte, daß eine gewisse Gewöhnung an Gewalt eintritt.

GameStar: Gibt es Untersuchungen, die einen Zusammenhang feststellen zwischen »Jugendlicher spielt Quake« und »Jugendlicher wird gewaltbereiter«?

Monssen-Engberding: Untersuchungen, die das so genau belegen, gibt es in keinem Bereich. Wir kennen auf jeden Fall die Untersuchungen von Herrn Professor Fritz, die belegen, daß solche Spiele das Mitleidsempfinden von Jugendlichen erheblich reduzieren können.

GameStar: Das Bewerben, Ankündigen oder Zugänglichmachen von indizierten Schriften ist gegenüber Jugendlichen nicht erlaubt. Fachzeitschriften, die öffentlich zugänglich sind, können darüber nur noch sehr schwer berichten. Andererseits sind 1996 im Fernsehen 102 indizierte Filme gezeigt worden, zwischen 22.00 und 1.00 Uhr. Schauen Jugendliche nur bis zehn Uhr fern?

bei dem man reihenweise Banditen über den Haufen schießt, wurde aufgrund der Verwandschaft zu typischen Western nicht indiziert. In anderen Fällen wurde der Bannspruch wieder aufgehoben, etwa bei Panzer General. Nach der Änderung des Handbuchs durch den Hersteller trafen nach Meinung der BPjS die Kritikpunkte, darunter »propagiert das Führen eines Angriffskriegs«, nicht mehr zu.

Eine Indizierung für alle

Das am 13.6.1997 verabschiedete Informations- und Kommunikationsdienstegesetz (IuKDG) brachte auch wesentliche Änderungen des GjS. Die wichtigste: Der neue §18 besagt, daß bei Schriften, die inhaltsgleich oder weitgehend inhaltsgleich mit einer bereits indizierten Schrift sind, das Antragsprinzip aufgehoben ist. Hintergrund dieser Gesetzesänderung war vor allem die Machtlosigkeit der BPjS, wenn etwa ein rechtsextremer Tonträger einfach unter neuem Namen, vielleicht um wenige Sekunden gekürzt, wieder auf den Markt gebracht wurde – erst ein erneutes Verfahren konnte das Machwerk abermals auf den Index befördern. Bei Computerspielen mußte auf jeder Plattform ein und dasselbe Spiel erneut von einem Antragsberechtigten eingeschickt und dann begutachtet werden, so daß zum Beispiel Doom für PCs längst indiziert, Doom auf der Playstation aber noch frei verkäuflich war. Mittlerweile umfaßt eine Indizierung sämtliche Versionen, in denen das Spiel erschienen ist oder noch erscheinen wird. Entschärft ein Hersteller ein Programm, so kann er die Streichung dieser Variante vom Index beantragen. Das geschah zuletzt bei der deutschen Version von Carmageddon. Das Problem bei der Neuregelung des §18 ist jedoch die Formulierung »weitgehend inhaltsgleich« – was darunter zu verstehen ist, weiß niemand ganz genau. Erst einzelne Gerichtsurteile werden in den kommenden Jahren für mehr Klarheit sorgen.

Was wird indiziert?

Typische Indizierungsgründe sind, wenn z.B.

- der Spieler in der Ich-Perspektive tötet
- der Tod des Gegners positiv bewertet wird
- die Spielidee ausschließlich aggressives Verhalten ermöglicht
- die Gewalteinwirkung deutlich gezeigt wird

Spiele werden nicht indiziert, wenn z.B.

- andere Elemente als Gewalt gegen Menschen eine wesentliche Rolle spielen
- die Darstellung von Tötungsvorgängen nur mit Mühe Parallelen zur Realität herstellen läßt
- Tötungsvorgänge ausschließlich gegen Monster dargestellt werden
- Horrorelemente zwar enthalten, jedoch nicht-gewalthaltige Anteile spielbestimmend sind

(Quelle: BPjS)

Für Erwachsene zugänglich

Theoretisch bleiben indizierte Programme weiterhin für Erwachsene zugänglich. Leichter gesagt als getan, da diese Spiele nicht mehr beworben, angekündigt oder offen angeboten werden dürfen. Welcher Händler führt schon ein Spiel, das er nur auf direkte Nachfrage unter der Ladentheke hervorholen darf? Und wer fragt explizit nach einem derart versteckten Programm, wenn 100 andere offen im Regal stehen? Andererseits ist es keinesfalls unmöglich, an indizierte Programme zu kommen, auch nicht für Jugendliche: Auf den Schulhöfen werden munter Raubkopien getauscht, in Nachbarländern sind die Programme frei verkäuflich. Wer eine Kreditkarte sein eigen nennt, kann sich außerdem an einen Internet-Händler halten. Den Distributor eines indizierten Spiels trifft die Entschei-



C&C 2 wurde für den deutschen Markt in mehreren Details abgeändert – und blieb von der Indizierung verschont.

Monssen-Engberding: Zunächst einmal gestattet es der Rundfunk-Staatsvertrag, daß indizierte Filme im Fernsehen ausgestrahlt werden können, wenn keine schwere Jugendgefährdung vorliegt. Aus diesem Grund hat sich die Freiwillige Selbstkontrolle Fernsehen gegründet, die diesen Umstand überprüft. Vielfach ist es so, daß die Filme nicht mehr oder nur noch in Teilen inhaltsgleich mit den indizierten Versionen sind.

GameStar: Immerhin 67 der Filme waren inhaltsgleich oder weitgehend inhaltsgleich.

Monssen-Engberding: Weitgehend inhaltsgleich heißt auch, daß der Film schon um einige Szenen gekürzt wurde. Die Filme dürfen ja ausgestrahlt werden, es ist vorher von den Gremien festgestellt worden, daß damit keine schwere Jugendgefährdung verbunden ist. Der Abwägungsprozeß läuft zwischen dem Anspruch der Erwachsenen, weiterhin solche Filme sehen zu können, und dem Anspruch der Jugendlichen, davor geschützt werden zu können. Und dann sagt man eben: Ab 23.00 Uhr müssen im wesentlichen die Eltern entscheiden, wie sie ihre Kinder dieses konsumieren lassen oder nicht.

GameStar: Bei Filmen gilt also eine zeitliche Beschränkung, bei Computerspielen haben Erwachsene kaum noch eine Chance, ohne größere Anstrengungen an ein indiziertes Spiel heranzukommen.

Monssen-Engberding: Das würde ich nicht sagen. Mir sind eine Reihe von Läden bekannt, wo man als Erwachsener nachfragen kann und das Spiel dann unter der Ladentheke ausgehändigt bekommt.

GameStar: Früher durfte die BPjS nur auf Antrag tätig werden; seit der Neuregelung des §18 aber auch dann, wenn das Computerspiel ganz oder weitgehend inhaltsgleich zu einem bereits indizierten ist, oder wenn ein Gericht pornographischen Inhalt festgestellt hat. Wird damit nicht das Indexprinzip völlig aufgeweicht?

Monssen-Engberding: Das stimmt so nicht. Früher mußte die Bundesprüfstelle jedes Computerspiel, das sich von einem indizierten nur dadurch unterschied, daß es auf einem anderen System lief, in einem gesonderten Verfahren indizieren. Dieses Prinzip ist dadurch ersetzt worden, daß solche ganz oder wesentlich inhaltsgleichen Spiele von vornherein den Vertriebs-, Werbungs- und Weitergabebeschränkungen unterliegen. Die Bundesprüfstelle kann nach Zusendung eines Spiels durch die Strafverfolgungsbehörden entscheiden, ob es



Jedi Knight kommt ohne Schockeffekte aus und ist doch das zur Zeit beste 3D-Actionspiel.

dung trotzdem hart: Durch den Wegfall von Werbung, Testberichten und Ladenpräsenz sinken die Verkaufszahlen in Deutschland fast auf den Nullpunkt.

Angst vor Dark Forces 2

Länder wie England oder die USA sahen kein Problem bei Dark Forces, während es hierzulande als jugendgefährdend eingestuft wurde – Grund genug für Softgold, den Nachfolger Jedi Knight nicht (wie überall sonst) als Dark Forces 2 zu vermarkten. In vielen Ländern gibt es dafür andere Beschränkungen. Beispielsweise haben die Vereinigten Staaten traditionell mehr Probleme mit dem breiten Feld »Soft-Sex« oder einfach der Darstellung nackter Tatsachen.

Unverständlich ist nur, daß hierzulande bei im Fernsehen ausgestrahlten indizierten Filmen ein anderes Maß gilt als bei indizierten Spielen: Während an letztere nur noch mit einiger Mühe heranzukommen ist, dürfen indizierte Filme im Spätprogramm der Sender frei ausgestrahlt werden, solange keine schwere Jugendgefährdung vorliegt. Sie können dadurch problemlos von Jugendlichen konsumiert werden. Trotzdem: Die Spielehersteller müssen sich die Frage gefallen lassen, wieso sie vor allem im 3D-Actiongenre häufig auf brutale Schockeffekte setzen. Denn so landen neben billigem Nazi-Müll auch technisch hochklassige Programme auf dem Index, die zum Spielanreiz der brutalen Gewaltszenen eigentlich gar nicht bedürften.

Sündenbock BPjS

Der verständliche Ärger von Spielefans, durch den Index nicht an bestimmte Programme heranzukommen, richtet sich oft gegen die BPjS. Doch diese wird nur der Rolle gerecht, die ihr vom Gesetzgeber zugedacht wurde. Das Indexprinzip selbst ist prinzipiell lobenswert: Es soll eben keine (vorsorgliche) Zensur geben, sondern nur eine (nachträgliche) Werbe- und Vertriebsbeschränkung. In der Praxis ist es jedoch fast unmöglich geworden, indizierte Spiele noch zu besprechen. Fachzeitschriften wird nämlich erfahrungsgemäß von Staatsanwälten gerne unterstellt, durch Berichte über Produkte Werbung zu betreiben – die Grenze zwischen positiver Einschätzung von Teilaspekten und Anpreisung ist fließend. Mit anderen Worten: Was der »Spiegel« darf (z.B. in seinem Bericht über das Quake-Phänomen vom April 1997), kann für den GameStar zum Verlust einer kompletten Ausgabe führen. Einer unserer Mitbewerber bekam das vor kurzem zu spüren: Seine Hefte wurde nach etwa einer Woche vom Großhandel aus vielen deutschen Kiosken zurückgeholt, weil sie einen Test von Quake 2 enthielten.

ganz oder weitgehend inhaltsgleich ist. Was die Bundesprüfstelle nach der bisherigen Rechtsprechung nicht darf, ist, das Spiel aus anderen Gründen als den in der ursprünglichen Entscheidung benannten zu indizieren. Ein praktisches Beispiel: Wenn ein Spiel namens Doom als CD-ROM indiziert war und nun auf irgendeiner Spielkonsole erscheint, können wir feststellen: Es ist ganz oder im wesentlichen inhaltsgleich. Wir können aber nicht feststellen: Es ist nicht inhaltsgleich, aber trotzdem jugendgefährdend. Wir können also nicht versuchen, auf diese Art und Weise irgendwelche Anträge an Land zu ziehen. Es gibt ja Hunderte von Spielen, die auf eine sogenannte 3D-Engine aufbauen. Wir können uns die nicht einfach holen und sagen: Die basieren auf einer 3D-Engine, haben zwar sonst nichts mit dem ursprünglich indizierten Spiel zu tun, aber jugendgefährdend sind sie trotzdem, also rein damit in die Liste.

GameStar: Können Sie das »weitgehend inhaltsgleich« näher erläutern?

Monssen-Engberding: Dazu muß ein Spiel die Elemente enthalten, aufgrund derer seinerzeit die Indizierung ausgesprochen wurde. Wenn wir also bei Quake diese und jene Tötungsszenarien erwähnen, müssen diese in dem neuen Spiel enthalten sein. Das kann natürlich nicht bedeuten, daß jedes Spiel, das zum Inhalt hat, durch Labyrinthe zu gehen und alle möglichen Leute umzubringen, inhaltsgleich ist.

GameStar: Das Umdeklarieren von Menschen zu Robotern und das Umfärben von Pixelblut scheint ja durchaus Spiele vor dem Index zu bewahren. Aber das eigentliche Spiel bleibt doch gleich!

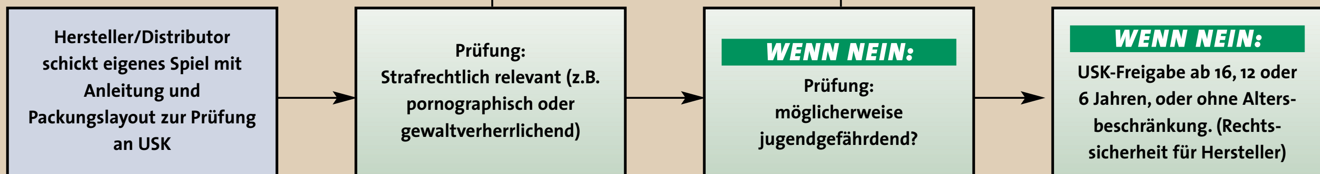
Monssen-Engberding: Nein. Wir haben ja typischerweise das Spiel Carmageddon in der deutschen Version von der Indizierung ausgenommen. In der Urfassung ging es darum, Menschen zu überfahren. In der deutschen Fassung waren das im wesentlichen Blechbüchsen.

GameStar: Bei der deutschen Version von Command&Conquer hören Sie kein Geschrei mehr, wenn ein Infanterist überfahren wird, sondern ein Mülleimer-Geräusch. Den Spielern ist doch aber nach wie vor klar, daß sie da Menschen überfahren!

Monssen-Engberding: Alle diese Entscheidungen sind Einzelfälle. Für die Nicht-Indizierung von Command&Conquer war ausschlaggebend, daß es nicht in erster Linie darum geht, Menschen zu töten. Es handelt sich im wesentlichen um ein Wirtschafts-Simulationsspiel. Das Hauptaugenmerk liegt auf anderen Dingen.

So arbeitet die USK

(USK = Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle)



Selbstkontrolle per USK

Ähnlich der Freiwilligen Selbstkontrolle der Filmwirtschaft (FSK) existiert in Deutschland für Computerspiele die USK (Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle). Ziel der USK ist die Wahrung der Belange des Jugendschutzes bereits vor Veröffentlichung der Produkte. Im Gegensatz zur FSK haben ihre Beschlüsse keine Rechtswirkung, sondern nur Empfehlungscharakter. Die USK prüft vom Hersteller eingesandte Spiele gegen eine Gebühr nach festgelegten Kriterien. Danach wird eine Empfehlung von »Ohne Altersbeschränkung« bis hin zu »Nicht geeignet unter 18 Jahren« vergeben. Vermutet die USK strafrechtliche Relevanz (z.B. pornographischen Inhalt), so wird kein Prüfsiegel vergeben. Das ist freilich keine klare Abgrenzung: Die meisten in Deutschland erhältlichen Spiele ohne Prüfsiegel sind keineswegs strafrechtlich relevant oder auch nur jugendgefährdend, sondern einfach durch Direktimporte in die Regale gekommen. Nichts zu tun hat die USK-Empfehlung mit dem Etikett der ELSPA (European Leisure Software Publishers Association), das oft parallel auf den Packungen prangt. Eltern sollten sich auf jeden Fall nach dem USK-Siegel richten: Es ist im direkten Vergleich meistens kritischer.



Verwirrung: Auf der Packung von Zombieville prangt neben dem »ab 11 Jahren«-Emblem der ELSPA der »ab 18«-Sticker der USK.

Tod eines Genres

Man muß befürchten, daß auch in naher Zukunft interessante Programme, vor allem aus dem 3D-Actiongenre, auf dem Index landen werden. Doch Deutschland ist mittlerweile der zweitgrößte Markt für PC-Spiele – langfristig wird wohl kein Hersteller auf einen guten Teil seiner Umsätze verzichten wollen. Deshalb ist zu hoffen, daß in Zukunft die Gewaltschraube wieder zurückgedreht wird. Schließlich kann man auch beim hochklassigen Jedi Knight ballern, was die Laserwumme hergibt – der Spielspaß stellt sich auch ohne überzogene Gewaltexzesse ein. Für Spieler, die auf explizite Darstellungen nicht verzichten wollen, könnte es eine Lösung geben: Abgetrennte »Ab 18«-Abteilungen in den Läden nach dem Vorbild vieler Videotheken. LA

GameStar: Auf dem Index stehen noch Uralt-Computerspiele wie Blue Max, die mit ihrer veralteten Grafik heute kaum noch zur Indizierung eingereicht würden. Heißt das umgekehrt, daß ein Quake 2 von 1997 in einigen Jahren nicht mehr als so schlimm betrachtet werden könnte, auch nicht von der BPjS?

Monssen-Engberding: Ich kann nicht voraussagen, wie die Spruchpraxis der Bundesprüfstelle in den nächsten Jahren aussehen wird. Wir haben aber durchaus die Erfahrung gemacht, daß Videofilme, die 1982 indiziert wurden, auch heute noch ihre Berechtigung auf dieser Liste haben. Bei einigen Computerspielen ist dies sicherlich nicht der Fall, aber die Indizierungsentscheide der Bundesprüfstelle sind Verwaltungsakte mit Dauerwirkung. Sie können nur auf Antrag der Inhaber der jetzigen Rechte wieder aus der Liste gestrichen werden.

GameStar: Fernsehsender machen nicht an Landesgrenzen halt, und das Internet erst recht nicht. Fühlen Sie sich manchmal auf verlorenem Posten – daß Sie die deutsche Jugend schützen sollen, auch wenn das in der Praxis kaum möglich ist?

Monssen-Engberding: So unmöglich ist das in der Praxis nicht. Alleine durch die Werbebeschränkungen, so haben wir die Erfahrung gemacht, wird das Spiel durchaus nicht mehr unter Jugendlichen verbreitet. Wir haben ja nunmehr auch die ersten Internet-Seiten in die Liste der jugendgefährdenden Schriften aufgenommen. Der Gesetzgeber hat es so geregelt, daß technische Vorsorge getroffen werden muß, daß Jugendliche diese Seiten nicht mehr abrufen können. Wir haben bereits erste Erfolge insoweit erzielt, als die Anbieter vor die frei abrufbaren Seiten ein sogenanntes Age-verification-system gelegt haben. Aufgrund der Indizierung ist also etwas passiert.

GameStar: Nochmal zurück zur Erhältlichkeit von indizierten Spielen: Es gibt nach wie vor Raubkopien – glauben Sie wirklich, daß ein deutscher Jugendlicher nicht an ein indiziertes Spiel herankommen kann? Im Prinzip braucht er doch nur im Urlaub nach Österreich zu fahren ...

Monssen-Engberding: Sicher. Aber nach Österreich in den Urlaub wird er ja mit seinen Eltern fahren. Das GjS soll im wesentlichen verhindern, daß Kindern ohne Wissen der Eltern von Gewerbetreibenden indiziertes Material zugänglich gemacht wird. Was die Eltern ihren Kindern zugänglich machen, darauf können, wollen und sollen wir keinen Einfluß nehmen, das ist ausschließlich ihr Erzieherprivileg. LA

»So tun, als würde die Jugend beschützt«

Interview mit Rechtsanwalt Dr. Wolfgang Auer, dem Leiter der DT Control.



Dr. Auer ist seit Ende der 60er Jahre im Medien- und Jugendschutzbereich tätig. Er gehört der »Freiwilligen Selbstkontrolle Multimedia« an und hat vor drei Jahren die DT Control ins Leben gerufen, die sich mit der Prüfung von Cover-CD-ROMs beschäftigt.

GameStar: Herr Dr. Auer, die BPjS hat vor kurzem Quake 2 indiziert. In Österreich und der Schweiz gibt es keine Indizierungen – schützt Deutschland seine Jugend besser?

Dr. Auer: Es ist einfach so, daß die Gesellschaft in der BRD sich dazu entschieden hat, diese Art Jugendschutz zu betreiben. Ob das besser ist, wage ich nicht zu beurteilen. Tatsache ist, daß es in unseren Nachbarländern vergleichbare Institutionen nicht gibt. Aber es gibt dort natürlich auch Jugendschutz, nur da greifen dann immer gleich die Polizei und die Staatsanwaltschaft ein.

GameStar: Das Indizierungsprinzip ist nicht als Zensur gedacht. Trotzdem wird in Deutschland die Berichterstattung über indizierte Spiele sehr eingeschränkt.

Dr. Auer: Der Gesetzgeber will verhindern, daß man durch eine ausführliche Berichterstattung über solche Titel gerade Jugendliche dazu anregt, zu sagen, »Hoppla, das ist indziert worden, das muß toll sein.« Die Frage der Abgrenzung, was ist Werbung für ein Medium und was ist ein redaktioneller Bericht, hat bei den Printmedien immer schon Probleme gemacht. Letzten Endes wird das von einem ganz individuellen Amtsrichter oder Landgericht entschieden, mit der Folge, daß es natürlich in Hamburg anders entschieden werden wird als in Cottbus.

GameStar: Das gilt ja auch für das Antragsprinzip als solches, da jedes Jugendamt dasselbe Spiel anders einschätzen kann.

Dr. Auer: Das ist völlig richtig. Die Frage ist, wer stellt einen Antrag, stellt überhaupt jemand einen Antrag gegen ein Medium. Das ist ein Lotteriespiel, genauso, wie wenn Sie über ein Rotlicht fahren: Steht da gerade ein Polizist, der mich aufschreibt, oder nicht?

GameStar: Im Fernsehen dürfen indizierte Filme im Spätprogramm ausgestrahlt werden. Bei Computerspielen sind dagegen Erwachsene klar benachteiligt.

Dr. Auer: Ich bin völlig Ihrer Meinung. Man kann nicht auf der einen Seite die Zugänglichkeit aufweichen, indem man ab 23.00 Uhr indizierte Filme ausstrahlt, die eigentlich gar nicht zugänglich sein dürfen für Jugendliche – und auf der anderen Seite das vergleichbare körperliche Medium CD-ROM an den Ohren packen. Jeder weiß, daß die Kids nicht um 22.00 oder 23.00 Uhr in der Falle sind, sondern sich auf die Disco vorbereiten. Die geht nämlich erst um zwölf richtig los. Die Gesellschaft tut einerseits so, als würden die Jugendlichen beschützt. Auf der anderen Seite sieht sie aber auch: »unsere Erwachsenen wollen aber sowas – also weichen wir es da hinten mal auf.«

GameStar: Sehen Sie einen qualitativen Unterschied zwischen einem Spiel und einem Film?

Dr. Auer: Es gibt ganz wenige Untersuchungen der Wirkungsforschung darüber, was eigentlich passiert, wenn Kinder solche Spiele spielen. Ich meine, daß das, was den ganzen Tag über an Gewalt im Fernsehen ausgestrahlt wird, die Gefährlichkeit dessen, was wir nicht nur unseren Kindern, sondern auch uns Erwachsenen zumuten sollten, weit übersteigt. Ich hab' mal in das Quake 2 reingeschaut. Man sieht nur die eigene Hand mit diesem Schießeisen, und die ganze Geschichte besteht nur aus dem Gedanken der Vernichtung. Das ist eine Stufe, auf die man sich da begibt, auch als Erwachsener, die ich persönlich im höchsten Maße als primitiv ansehe, aber auch als menschenverachtend. Das sehe ich aber auch im Fernsehen in großen Teilen so.



»Quake 2 besteht nur aus dem Gedanken der Vernichtung. Das ist eine Stufe, die ich als primitiv ansehe.«

GameStar: Europa wächst zusammen. Wie sinnvoll ist es da, in Deutschland zu versuchen, eine Insel des Jugendschutzes aufrechtzuerhalten?

Dr. Auer: Der Äther ist durchlässig, trotzdem glaube ich, daß es immer nationale Versuche und Bestrebungen geben wird, einzelne in einem Kulturkreis gewachsene Tabus hinüberzuretten, wohin auch immer. Denken Sie an Japan, da dürfen Sie kein Schamhaar zeigen, eine Vorstellung, die für uns absurd wirkt. Ob sich diese Art Jugendschutz hält, ist die Frage, denn die Wirksamkeit wird ja immer geringer. Die Art und Weise, wie man das in Zukunft überhaupt machen kann, wird eine ganz andere sein müssen: Daß man von vornherein versucht, über Selbstverantwortung und freiwillige Selbstkontrollen den Gedanken »Jugendschutz« mit einzuarbeiten.

GameStar: Könnten sich im vereinten Europa Hersteller in Nachbarländern beschweren, daß hier ihre Produkte einer starken Wettbewerbsbeschränkung unterliegen?

Dr. Auer: Das kann kommen ...

GameStar: Und der europäische Gerichtshof beschließt dann, daß Indizierung nicht zulässig ist.

Dr. Auer: Also, das glaube ich nicht. Man kann nicht sagen, es ist jetzt alles Schlag auf Schlag gleich. Es ist ja auch nicht so, daß hier ein Mitbewerber eine Schranke vorschiebt, sondern es ist eine staatliche Stelle.

GameStar: Also wird uns die BPjS erhalten bleiben.

Dr. Auer: Ich hoffe, daß sie uns noch eine Weile erhalten bleibt. Denn allein dadurch, daß es sie gibt, ist Jugendschutz in der Diskussion. Gerade, wenn man die kinderpornographischen Exzesse der letzten Jahre sieht, muß man Jugendschutzgedanken nicht unter dem Gesichtspunkt »Abschaffung der Kontrollen« sehen. Sondern so: Wie können wir Jugendschutz in einer neuen, wirksamen Weise betreiben? LA

Unser neues Pinboard ist online

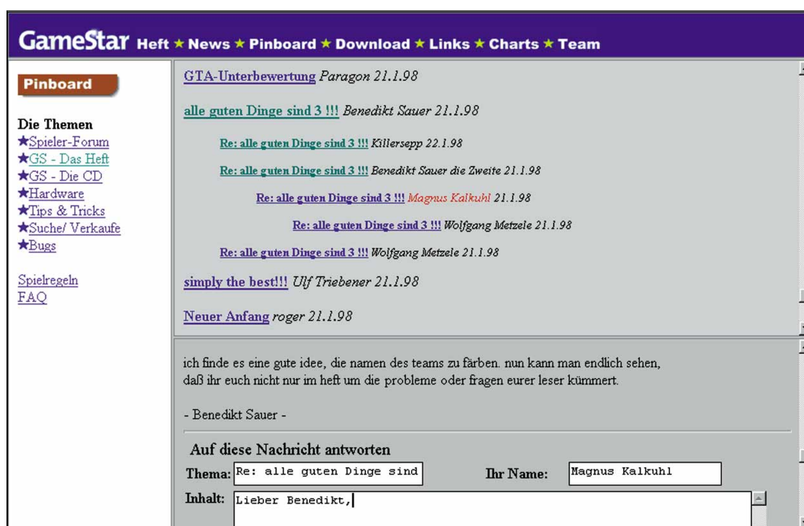
www.gamestar.de

Nachdem sich vorgefertigte Lösungen als nicht einwandfrei herausstellten, haben wir unser Pinboard kurzerhand selbst programmiert, mit vielen Verbesserungen.

Mit unserer Website bieten wir zusätzlich zum GameStar-Heft einen Service, der für jeden Internet-Benutzer zugänglich ist. Unter http://www.gamestar.de finden Sie mit Ihrem Browser den Online-Landeplatz von Raumschiff GameStar.

Verbessertes Pinboard

Ein zentraler Bereich auf GameStar.de ist unser **Pinboard**. In diesem Forum kann jeder Nachrichten lesen, darauf antworten oder neue schreiben. Auch waschechte Redakteure melden sich hier zu Wort – neuerdings durch Rotfärbung des Namens klar gekennzeichnet. So können Sie sicher sein, daß eine Antwort von »Magnus Kalkuhl« auch tatsächlich von unserem Webmaster stammt, und nicht von einem Witzbold, der sich nur als solchen ausgibt. Die Nachrichten werden in einer sogenannten Baumstruktur angeordnet. Dadurch erkennt man auf einen Blick, wer alles auf eine Meldung geantwortet hat, oder aber auf die Antwort zur ursprünglichen Frage. Durch einfaches Anklicken lesen Sie eine Nachricht, und können (wenn Sie wollen) auch gleich darauf antworten. Damit das Forum überschaubar bleibt, werden regelmäßig die ältesten Nachrichten automatisch gelöscht. Um die Übersicht weiter zu erhöhen, teilt sich das Pinboard in sieben Bereiche auf, von »Spieler-Forum« (für allgemeine Diskussionen) über »GameStar – das Heft« (für Lob oder Kritik am Heft) bis zu »Tips & Tricks« (Leser helfen Lesern bei Problemen in Spielen).



Das überarbeitete Pinboard ist noch übersichtlicher und jetzt auch fälschungssicher: Nachrichten mit rot markiertem Absender stammen wirklich von GameStar-Redakteuren.

Volles Programm

Auch die anderen Website-Bereiche sind regelmäßige Besuche wert. Unter **Heft** lesen Sie Auszüge wichtiger Artikel und erfahren schon einige Tage vor Erscheinen, was alles im nächsten Heft (inklusive CD) sein wird. Die wöchentlich erneuerten **News** halten Sie über die Spiele-Szene auf dem laufenden, auch die News der zurückliegenden Wochen sind abrufbar. Der **Download**-Bereich führt ausgewählte Demos und Tools auf, die Sie sich downloaden können – falls Sie mal bei einem bestimmten Demo nicht auf die Heft-CD warten wollen. Die **Links** enthalten die Web-Adressen sämtlicher wichtigen Spiele- und Hardware-Hersteller. Außerdem stellen wir dort interessante Online-Spiele vor. Unter dem Stichwort **Charts** versammeln sich die Hitlisten des aktuellen Hefts. Nur hier finden Sie zudem eine sortierbare Charts aller bislang getestete Spiele. In der **Team**-Rubrik erfahren Sie die momentanen Lieblingsspiele der Redaktion, und finden immer wieder Extras wie zum Beispiel unveröffentlichte Test. LA



Die Online-News werden wöchentlich aktualisiert, bei wichtigen Ereignissen auch häufiger.

Multiplayer-online-Spiele

Online only

Spiele im WWW sind billiger als 0190-Telefonparties. Wir stellen einige der besten vor.

Warbirds 2.0



www.icigames.com
Online-Flugsimulator mit Weltkrieg-2-Maschinen, je nach Szenario kämpfen bis zu sechs Mehrspieler-Parteien um die Luftherrschaft über einer Inselwelt.
Kosten: Fünf Stunden Gratis-Spiel, danach zirka 3,60 Mark pro Stunde.

Airwarrior 3.0

www.bigweek.com
Flugsimulation mit Szenarios vom Ersten Weltkrieg bis Korea. Drei Mehrspieler-Parteien bekriegen sich am Himmel und auf dem Boden. Verschiedene, nach Spielstärke unterteilte Arenen.
Kosten: Derzeit im offenen Beta-Testbetrieb und daher kostenlos, später voraussichtlich etwa 18 Mark monatlich.

Tanarus

www.tanarus.com
Futuristische Panzer kämpfen in vier Mehrspieler-Teams um die Dominanz über eine Stadtlandschaft. Trainingsarenen erlauben Neulingen, sich (auch offline) mit der nicht ganz simplen Steuerung vertraut zu machen.
Kosten: Zeitlich unbegrenzter Probe-Account mit eingeschränkten Spielmöglichkeiten gratis, Vollversion ca. 18 Mark monatlich.

Multiplayer Battletech

https://www.gamestorm.com/actionandstrategy/mpbattletech/index.shtml
Durchs bekannte Battletech-Universum stapfen die Spieler in 80 verschiedenen BattleMechs. Wer hier überleben will, braucht schnelle Reflexe und Übung. Compuserve bietet Battletech ebenfalls an – ohne Zusatzkosten
Kosten: Zirka 18 Mark pro Monat.

Aliens Online



https://www.gamestorm.com/actionandstrategy/aliensonline/index.shtml
Als Space Marine oder Alien ballern sich die Spieler in Teams durch eine verlassene Kolonie-Station. Wie im zweiten Aliens-Film kann nur eine der beiden Rassen den Showdown überleben.
Kosten: Derzeit im offenen Beta-Test, danach etwa 18 Mark pro Monat.

SubSpace

subspace.vie.com
Hunderte Spieler kämpfen auf einer ausgedehnten Sternenkarte in Teams um Power-ups und Flaggen. Punkte gibt es für abgeschossene Gegner und eroberte Extras. Online-Hektik pur.
Kosten: Zur Zeit im kostenlosen Beta-Testbetrieb, die späteren Kosten sind momentan noch nicht bekannt.

Battletank

www.mediasc.com
Eigentlich ist Battletank nur die Demonstration einer Programmierumgebung für Multiplayer-Spiele. Um Kunden zu locken, läßt diese Panzerschlacht bis zu 64 Kommandanten über ein Java-Frontend gegeneinander antreten. Einfache Grafik, schnelle Action.
Kosten: Nur Verbindungsgebühren.

Stellar Crisis

http://www-wi.uni-regensburg.de:8888/
Dieses Spiel um galaktische Imperien, das Erforschen von Zukunftstechnologien sowie gewaltige Raumschlachten kommt ohne spezielle Client-Software aus. Alles was Sie brauchen, sind ein Browser und Zugang zu einem der im Web vertretenen Stellar-Crisis-Server.
Kosten: Nur Verbindungsgebühren.

Ultima Online



www.owo.com
Grafisch und spielerisch aufwendiges Rollenspiel. Charaktere haben zahlreiche Fähigkeiten, die sie durch Übung allmählich steigern. Den Spielern bleibt größtmögliche Handlungsfreiheit.
Kosten: CD inklusive einem Monat unbeschränktem Gratis-Zugang ca. 100 Mark, danach rund 18 Mark monatlich.

The Realm

www.realmserver.com
Sierras Online-Rollenspiel mit Kings-Quest-Grafik. Hier erwerben die Charaktere Erfahrungslevel durch Monsterjagd und Lösen einfacher Aufgaben. Familienfreundlich und Chat-betonter als UO. Gutes Englisch Voraussetzung!
Kosten: Gastzugang mit Zeitbegrenzung gratis. Etwa 120 Mark für die CD mit einem Jahr unbeschränktem Spiel.

Lords of Empyria

www.empyria.com
Rollenspiel in der Welt von Pantera. Die Grafik kopiert die Ultima-Perspektive, erreicht jedoch nicht einmal entfernt die Qualität der Britannia-Landschaft.
Kosten: 10 Tage kostenloses Probespiel, danach ca. 30 bis 40 Mark pro Monat.

Illusia

www.illusia.com
Ein textbasiertes Rollenspiel mit grafischem Interface. Die eigentliche Interaktion geschieht per Texteingabe, Schauplätze, Charaktere, Inventar und Bewegungsmöglichkeiten werden als statische Grafiken bzw. Icons angezeigt.
Kosten: Derzeit im Alphatest und kostenlos, wer Tester werden will, muß online eine Bewerbung ausfüllen. CG

Impressum

Chefredakteur: Jörg Langer (la)
(verantwortlich, Anschrift der Redaktion)
CvD/Textchef: Charles Glimm (cg)
Redaktion: Martin Deppe (md), Michael Galuschka (mg), Michael Schnelle (mic), Peter Steinlechner (ps), Thomas Lingelbach (tl), Heiko Häusler (hh), Trainee: Rüdiger Steidle (rs)
Redaktionsassistenz: Ulrike Kopp
CD-ROM-Redaktion: Michael Schnelle
Programmierung und Videoproduktion:
Toni Schwaiger (tsc) (freier Mitarbeiter)
Textredaktion: Dr. Birgit Johne (freie Mitarbeiterin)
Freie Mitarbeiter dieser Ausgabe:
Magnus Kalkuhl (Online-Redaktion), Markus Krichel
Grafik und Layout: Anita Blockinger, Christoph Schulz
Layout-Entwurf und Titel: Helfer Grafik Design

Anzeigenleitung: Uwe Kielmann
(verantwortlich für Anzeigen, Anschrift der Redaktion)
Anzeigenberatung: Klaus Maurer (-673), Ursula Zimmermann (-671)
Anzeigenassistenz: Andrea Banko (-670)
Anzeigendispositionsleitung: Andreas Müller
Anzeigendisposition: Verena Schieder (-740), Fax (-619)
Digitale Druckvorlagen: Thomas Wilms (-604), Fax: (-619)
International Marketing Services: Anzeigenverkauf ausländische IDG-Publikationen: Tina Ölschläger, leitend (-116); Daniela Radzio (-149); für inländische Publikationen: Peter L. Townsend, leitend (-299), Gabriele Heilmann (-324)
Anzeigenpreise: Für Produktanzeigen fordern Sie bitte unsere Mediaunterlagen an. (zur Zeit ist die Anzeigenpreisliste Nr. 1 vom 1.7.1997 gültig)
Zahlungsmöglichkeiten: Bayerische Vereinsbank, BLZ 70020270, Konto-Nr. 51 44 30 20; Postbank München (Hauptkonto), BLZ 700 100 80, Konto-Nr. 599 565-800
Erfüllungsort, Gerichtsstand: München
Verlagsrepräsentanten für Anzeigen: Großbritannien: IDG Marketing Services Europe: Paul Shalet, Church House, 18 Church Street Staines, Middlesex TW18 4EP, Tel.: 00 44/17 84/21 02 10, Fax: 21 02 00.
Frankreich: IDG Communications S.A., Frédéric Bonin, Immeuble La Fayette, 2, Place des Voges, Cedex 65, 92051 Paris la Defense, Tel.: 00 33/1/49 04 79 00, Fax: 49 04 78 30.
USA, Osten: IDG Communications, Frank Cutitta, Charlotte Trim, 500 Old Conneticut Path, P.O.Box 9377, Framingham MA 01701/9377, Tel.: 001/508/879 0700, Fax: 820 1639.
USA, Westen: IDG Communications, Ginny Pohlman, Leslie Barner, 505 Sansome Street 6th Floor, San Francisco CA 94111, Tel.: 001/415/676 3000, Fax: 331 0881. **Hongkong:** IDG Communications, Kenson Tse, Suite 25A/25Fl, One Capital Place, 18 Luard Road, HK-Wanchai, Tel.: 0 08 52/25 27 93 38, Fax: 25 29 99 56. **Japan:** IDG Communications, Keiichi Maesato, Sagamiya Honsha, Bldg.2F, 6 Ichiban-Cho, Chiyodaku, 102 Tokio, Tel.: 00 81/3 32 22 64 65, Fax: 3 52 75 39 78. **Singapur:** IDG Communications, Sandra Teo, 80 Marine Parade Road, #13-09 Parkway Parade, Singapur 1544, Tel.: 00 65/3/45 83 83, Fax: 45 70 97. **Taiwan:** IDG Communications, Lily Chou, 12F, No. 4, Min Sheng E.Road, Sec 3 ROC Taipei, Tel.: 0 08 86/2/5 01 95 01, Fax: 5 03 64 94.
Vertrieb: Josef Kreitmair, leitend (-243);
Vertriebsassistenz: Cary Buraty-Frey (-154)
Abonnement-Service: IDG Entertainment Verlag GmbH, Aboservice, dsb Abo-Betreuung GmbH, 74168 Neckarsulm, Tel.: 0 71 32/9 59-210, Fax: 0 71 32/9 59-166. Österreich: dsb Aboservice GmbH, Arenbergstr. 33, A-5020 Salzburg, Tel.: 06 62/64 38 66, Fax: 06 62/64 39 53; Schweiz: Abo-Verwaltungs AG, Postfach 245, CH-9016 St. Gallen, Tel.: 071/2 82 44-15, Fax: 071/2 82 44-25.
Leserservice: Ältere Ausgaben des GameStar erhalten Sie bei Computerservice Ernst Jost GmbH, Postfach 140220, 80452 München, Tel.: 0 89/20 24 02-22, Fax: 0 89/20 24 02-15
Zahlungsmöglichkeit für Abonnenten:
Postgiroamt Stuttgart, BLZ 600 100 70,
Konto-Nr. 1615-705
Vertrieb Handelsauflage: MZV Moderner Zeitschriften Vertrieb, Breslauer Straße 5, 85386 Eching,
Tel.: 0 89/31 90 6-0, Fax: -113
Erscheinungsweise: GameStar erscheint monatlich, in der Regel am ersten Mittwoch des Vormonats.
Abonnement-Bestellungen: Nimmt der Verlag oder jede Buchhandlung entgegen.
ISSN 0937-4906
Produktion: Heinz Zimmermann, leitend
Druck und Beilagen: Oberndorfer Druckerei, A-5110 Oberndorf
Umschlag/Multicover®: Sebald Verpackungen GmbH, 90475 Nürnberg
CD-ROM: CDA, 98529 Albrechts und Osswald GmbH, 70771 Leinfelden-Echterdingen
Verlag: IDG Entertainment Verlag GmbH,
Brabanter Str. 4, 80805 München,
Telefon: 0 89/3 60 86-0
Geschäftsführer: York von Heimburg
Verlagsleitung: Stephan Scherzer



Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW), Bad Godesberg

GameStar ist eine Publikation der IDG Entertainment GmbH, einer Tochtergesellschaft der IDG Communications, München. IDG Communications veröffentlicht über 285 Computerpublikationen in 80 Ländern. Jeden Monat lesen 90 Millionen Menschen eine oder mehrere Publikationen von IDG Communications.

Veröffentlichung gemäß Paragraph 8, Absatz 3, des Gesetzes über die Presse vom 8. 10. 1949: Alleiniger Gesellschafter der IDG Entertainment Verlag GmbH ist die IDG Communications Verlag AG München, die eine hundertprozentige Tochter der IDG Inc. Boston, Mass., USA, ist.
Vorstand: K. Arnot, Jim Casella, Y. v. Heimburg, R. P. Rauchfuss
Aufsichtsratsvorsitzender: Patrick McGovern
So erreichen Sie die Redaktion:
IDG Entertainment Verlag GmbH,
Redaktion GameStar
Brabanter Str. 4, 80805 München
Tel. 089/3 60 86-660 Fax 089/3 60 86-652
So erreichen Sie die Anzeigenabteilung:
Tel. 089/3 60 86-670 · Fax 089/3 60 86-672
Hier können Sie GameStar abonnieren:
dsb, Tel. 07132/9 59-210 · Fax 07132/9 59-166
Oder per Email: idg@dsb.net

Sie schreiben, wir antworten

Leserbriefe

Die Indizierung von Quake 2 war das Thema vieler Leserbriefe: Kaum jemand findet sie gerechtfertigt.

Kein Quake-2-Test

Es ist mir völlig egal, ob Quake 2 indiziert wurde oder nicht. Was mir aber ganz und gar nicht egal ist: Wenn ich keinen Test über Quake 2 lesen kann. Wenn euch objektive Testberichte über indizierte Spiele als Werbung ausgelegt werden können, dann nenne ich das einfach Zensur. Da ist von Pressefreiheit nichts mehr zu spüren. *Christian Thamm*

Zum Thema »Quaken – leicht gemacht 2«: In der Schweiz ist es problemlos möglich, diesen Shooter zu erwerben, und zwar ohne Altersbegrenzung. Etwas seltsam finde ich, wenn an jedem Kiosk (auch in Deutschland) Comic-Darstellungen wie bei Spawn (herausgerissene Herzen etc.) auftauchen. *Marcel Acklin*

Hat die BPjS ‘nen Dachschaden? Da freut man sich auf einen großen Test von Quake 2, und dann wird das Spiel gerade noch »rechtzeitig« vor Druckbeginn eurer Zeitschrift indiziert. *Johannes Kalpakidis*

Ihr habt mich schwer enttäuscht mit eurem beschämenden Verhalten, was Quake 2 angeht. Ein anderes Heft hatte da mehr Rückgrat und brachte einen ausführlichen Testbericht. Aber vielleicht habt Ihr ja noch ein bißchen Courage und veröffentlicht den Test wenigstens in eurer nächsten Ausgabe, nach dem Motto: Was die können, trauen wir uns schon lange. *Manfred Härle*

GameStar Daß wir auf einen Test von Quake 2 verzichten mußten, hat nichts mit mangelnder Courage zu tun. Es geht hier um Straftatbestände, nicht um verklärte »Zeigen wir's der Obrigkeit«-Romantik. Wenn Pressefreiheit und Jugendschutz aufeinanderprallen, gewinnt in Deutschland der Jugendschutz. Das mag man befürworten oder nicht, wir als Zeitschrift müssen uns daran halten.

So erreichen Sie uns:

IDG Entertainment
GameStar-Leserbrief
Brabanter Str. 4
80805 München
Email: brief@gamestar.de
Webseite: www.gamestar.de

Bei technischen Problemen:
*Kennwort **»TECHtelmechtel«***
bzw. die Email-Adresse:
tech@gamestar.de

Umtausch beschädigter CDs :
Computerservice Jost
Postfach 14 02 20
80452 München
Dort können Sie auch ältere
Ausgaben nachbestellen.

Wet nur im Net?

Wieso sind Tests wie Wet – The sexy Empire nicht in eurem Magazin, sondern nur auf eurer Webseite zu bewundern? Werdet Ihr den Test von Quake 2 auf GameStar.de bringen, oder gilt auch dort die Indizierung? *Anton Rapf*

GameStar Bei den »verschollenen« Tests auf GameStar.de handelt es sich um Artikel, die aus Platz- und Aktualitätsgründen nicht im Heft erschienen sind, obwohl sie schon fertig layoutet waren. Keine Angst, Du verpaßt im Heft nichts Wichtiges! Für Quake 2 gilt auch im Internet, daß eine (deutsche) Website keine Werbung dafür machen darf. Und ein Testbericht würde leider als solche verstanden werden.

MPEG-Format klasse

Endlich bietet jemand seine Videoleserbriefe im MPEG- und nicht nur im miesen AVI-Format an. Ab jetzt alles nur noch in MPEG, bitte! *Torsten Guckel*

Ich spreche mich klar für MPEG aus. Wenn Ihr dafür die AVIs weglaßt, könnt Ihr eine höhere Datenrate oder einen besseren Encoder benutzen. *Kai Rode*

Ich bin dafür, vermehrt das MPEG-Format zu verwenden. Zum einen sehen die Videos viel, viel besser aus und brauchen noch dazu nur unwesentlich mehr Speicher als AVIs. *Christian Heitzer*

Endlich hat's eine PC-Zeitschrift mal gewagt, schöne und schnelle und scharfe und vor allem geniale Stereo-CD-Quality-Sound-MPEG-Videos anstatt veraltete AVIs zu präsentieren! Bitte behaltet dieses Format bei und konvertiert die Video-Specials am besten auch noch ins MPEG-Format. *M. Schöllhorn*



GameStar TV in MPEG-Qualität – viele Leser sind begeistert, wollen zukünftig alle Videos im MPEG-Format.

Eine sehr vernünftige Entscheidung! Videobeschleunigung ist nun wirklich seit langem Standard auf Grafikkarten. Wer noch einen PC besitzt, der für MPEG nicht genug Leistung hat, wird sich wohl auch nicht für die aktuellsten Spiele interessieren. *Oliver Schmitz*

GameStar Die positiven Reaktionen auf unser MPEG-Experiment haben uns sehr gefreut. In der Tat kommt GameStar TV als flüssiges Vollbild mit glasklarem Sound gleich nochmal so gut. Auch unsere Video-Specials würden von der MPEG-Technologie profitieren. Trotzdem wollen wir Leser mit schwächeren Rechnern nicht vor vollendete Tatsachen stellen. Bitte schreiben Sie uns, falls Sie die

MPEG-Fassung von GameStar TV nicht zufriedenstellend zum Laufen bringen.

Persönlicher Kontakt

Als eure GameStar auf den Markt kam, wußte ich: Die ist es! So muß ein Spieleheft aussehen, dann klappt's auch mit der Kundschaft. Ich überlege mir ernsthaft, mich von meinen anderen Zeitschriften zu trennen. Die Frage ist, wie verhaltet Ihr euch euren Lesern gegenüber? Werdet ihr mir schreiben, wenn ich Probleme habe, oder ist das einfach nicht drin? Mir ist klar, ihr erhaltet eine Flut von Briefen und Anfragen, wann sollt ihr die alle durchkauen. Trotzdem, so ein kleiner persönlicher Kontakt, das wäre die Krönung! *Evelyn Marquardt*

GameStar Bei mehreren Hundert Briefen und Emails pro Monat auch nur die Mehrzahl davon persönlich zu beantworten, ist zeitlich einfach nicht möglich. Trotzdem verhallen auch längere Meinungsäußerungen nicht: Wir lesen jeden einzelnen Brief und jede Email. Zur Zeit denken wir darüber nach, einen Chat-Bereich auf unserer Website einzurichten – dann könnten wir uns regelmäßig »live« Deinen und anderen Fragen stellen.

Keine Vollversion mehr

Ich bin seit eurem ersten Heft Abonnent und habe es bis jetzt noch keine Sekunde bereut, im Gegenteil. Ich finde es bescheuert, daß einige Leute eure Zeitschrift nur an den Vollversionen festmachen. Es war ja wohl klar, daß Ihr auf Dauer den Preis nicht so niedrig halten und gleichzeitig eine Vollversion hättet bringen können. Und ehrlich gesagt, habe ich lieber mehr Demos, Treiber, Patches und GameStar TV (in MPEG) statt einer Vollversion. *Tobias Storch*

Was die Vollversion angeht, habt Ihr richtig gehandelt, obwohl ich zugeben muß, daß ich anfangs nicht so begeistert war. Aber eure Argumente und die einiger anderer Leser im letzten Heft haben mich umgestimmt. *Thomas Jahn*

Daß einige der Ansicht sind, es wäre Bauernfängerei, wenn man in den ersten Ausgaben eine Vollversion bringt und sie dann streicht, finde ich traurig. Es kommt auf den Inhalt an, und euer Heft ist wirklich ausgezeichnet konzeptioniert und eingeteilt. *Gernot Kizler*

GameStar Seit der letzten Ausgabe haben wir viel Zuspruch in dieser Sache bekommen, dafür vielen Dank! Wenn es nach uns Redakteuren ginge, würde GameStar eine Mark kosten und am Kiosk freundlich blinken. Die 7-Mark-90-Lösung halten wir aber für eine sehr gute.

Nicht so kitschig

Als ich letzten Herbst den GameStar in den Regalen liegen sah, dachte ich mir, daß das wieder nur so ein mittelmäßiges Blatt ist. Doch damit lag ich falsch: Erstklassiges und sehr kritisches Wertungssystem, super Rubriken, ausführliche Spiele- und Hardwaretests sowie die solide Aufmachung (nicht so kitschig wie die Konkurrenz) machten GameStar zu meinem absoluten Favoriten. Auf die Vollversionen kann ich zugunsten aktueller Demos und Videos verzichten. Einen Tip hätte ich: Wie wäre es, wenn Ihr die Lauffähigkeit der Spiele auf alternativen CPUs im Wertungskasten erwähnen würdet? *Henrik Großmann*

GameStar Wir legen Wert darauf, daß alles, was in unserem Wertungskasten steht, auch wirklich von uns nachgeprüft wurde. Deshalb enthalten sie in Einzelfällen auch Angaben, die von den offiziellen des Herstellers abweichen – nach oben oder nach unten. Sämtliche Spiele speziell auf Cyrix-Chips und anderen Intel-Konkurrenten zu testen, würde unsere Kapazität übersteigen. Stattdessen gehen wir gezielt Gerüchten nach, daß ein Spiel nur auf Intel-Prozessoren laufen soll, und bringen eine solche Info (falls sie zutrifft) im Testbericht.

Hurra-Blättchen

Nach anfänglicher Euphorie entwickelt Ihr euch zu einem weiteren billigen Hurra-Blättchen. 91% für den Langweiler Longbow 2, 86% für das abgelutschte Wing Commander 5 und 82% für die animierte Diashow Blade Runner: So stelle ich mir kein informatives, kritisches Spiele-Heft vor. *Karl-Heinz Gille*

GameStar Nach den beleidigten Reaktionen einiger Hersteller wegen schlechter Wertungen in GameStar zu urteilen, entwickeln wir uns keinesfalls zu einem unkritischen Heft. Man sollte immer auch den Text lesen, nicht nur die Prozentzahl. Beispiel Blade Runner: Auf die vorhandenen Mängel und übertriebenen Werbeaussagen sind wir ausführlich eingegangen, trotzdem ist das Spiel aufgrund der tollen Atmosphäre, Grafik und Zugänglichkeit seine 82% wert.

Inserentenverzeichnis

Inserent	Seite	Produkt-Info-Nr.	Telefon	Fax	Online
Activision Deutschland GmbH	10/11	8	05241/470408	05241/470408	info@activision.de
ARI DATA CD GmbH	61	40	02154/94760	02154/947642	arilange@aol.com
Bachler Computersoftware	119	14	02871/183088	02871/18308631	keine Angabe
Blue Man Publishing	94	38	089/74120223	089/74120102	keine Angabe
BMG Interactive	63	61	089/41360	089/4136700	http://www.bmg.de
Bomico GmbH	6/7	12	06103/334100	06103/334220	info@bomico.com
Call & Play	66	21	0281/952980	0281/9529810	http://www.online-spiele.com/callnplay
CDV Software GmbH	183	54	0721/972240	0721/9722424	http://www.cdv.de
Codemasters	113	60	089/23035188	089/23035298	http://www.touringcar.com
ComputerProfis GmbH	201, 202, 203	26	06155/600606	06155/600616	http://www.keine Angabe
Conitec GmbH	217	2	06071/92520	06071/925233	http://www.conitec.com
Creative Labs GmbH	3. US	7	089/9928710	089/99287122	http://www.creativelabs.com
Cross Computersystems GmbH	47	30	0231/5311334	0231/5311333	keine Angabe
CUC Software Internatinal	101, 103	58	06103/99400	06103/994035	http://www.sierra.de
Data Becker GmbH	59, 65, 229	35, 36, 37	0211/933102	0211/318705	http://www.databecker.de
Diamand Multimedia System	129	53	08151/2660	08151/21258	http://www.diamandmm.de
Egmont Interactive GmbH	71, 99	33, 49	0711/7971521	0711/7971529	http://www.egmont.de
Eidos Interactive GmbH	50/51	59	040/8517150	040/85171570	http://www.eidosinteractive.com
Funsoft Holding GmbH	78/79, 80/81, 207, 209	45, 44, 46	02131/9650	02131/965416	http://www.funsoft-online.com
Game it!	91	17	0831/575156	0831/5751555	http://www.gameit.de
Highway to Hell	197	31	030/69040760	030/6911071	http://www.highway-to-hell.de
Hint Shop	197	23	02205/910313	02205/910314	http://www.vo.lu/hint-shop
IDG-World Expo	237	62			
Intermedia PC-Hotline	197	34	0190/880099		keine Angabe
Jazz Multimedia	15	11	++1408/7278900	++14087279092	http://www.jazzmm.com
Jöllenbeck GmbH	115	50	04287/125113	04287/125144	http://www.interact-europe.de
Magix Entertainment GmbH	104	41	05741/310865	05741/310768	http://www.magix.net
Media Point	19	22	030/7947210	030/79472199	keine Angabe
Media World	29	25	089/98290276	089/98290277	http://www.media-worldamsn.com
Miekro Multimedien GmbH	211	51	0531/2446060	0531/2446095	keine Angabe
Mindscape GmbH	189	10	0208/992410	0208/9924129	http://www.ssionline.com http://www.mindscape.com
Microprose GmbH	13	57	0521/9665444	0521/9665449	http://www.microprose.com
Multimedia Soft	121	-	02421/28100	02421/281020	http://www.multimedia-soft.de
Okay Soft	197	16	09674/1279	09674/1294	http://www.okaysoft.de
PA Pearl Agency	133-164	-	07631/3600	07631/360444	http://www.pearl.de
PC-WELT	124	-			
Playsoft	217	48	06421/94100	06421/47526	http://www.playsoft.de
Psygnosis Deutschland GmbH	4. US	28	069/6690120	069/66901212	http://www.psygnosis.de
Reason Computer	217	18	05137/92557	05137/92558	http://www.cyberhost6.net/wspro/reason
Red Orb	111	47	0521/9665444	0521/9665449	http://www.microprose.com
Reichelt Elektronik	45	52	04422-9550	04422/955111	http://www.reichelt.de
Sega	123	15	040/229380	040/22938100	http://www.sega.com
Snogard Computer GmbH	89	29	02234/9620/04-06	02234/691981	http://www.snogard.de
Softsale Lau & Zielke GmbH	195	13	05021/910416	05021/910403	keine Angabe
Symantec Deutschland GmbH	35	20	02102/74530	02102/74922	http://www.symantec.com
TopWare	2. US	32	0621/48050	0621/4805200	http://www.topware.com
Vobis Microcomputer	17	43	02405/444500	02405/4444505	http://www.vobis.de
Wial Versand	169	19	08142/59640	08142/54654	http://www.wial.de
X-Plain Verlag	84	42	040/3988370	040/395043	http://www.x-plain.de

Die (Vor-) Letzte

Total gewurmt



...hat den Michael schon lange, daß er zu seinen kleinen, wirbellosen Freunden nur am Bildschirm Kontakt aufnehmen konnte. Seit dem Worms-2-Test nimmt die Marotte langsam besorgniserregende Formen an.

Zähneputzen mit Lord British

Echte Tomb Raiders duschen mit Lara-Duschgel, aber was macht den Rollenspiel-Fan am Morgen so richtig wach? Klar, seine Ultima-Zahncreme. Das seltsame Joint-Venture von Origin und Vademecum hat unser Leser Markus Zahradnik aus Österreich aufgedeckt.



Fundsachen

Mußten Sie in letzter Zeit über irgendwas herzlich lachen? Glauben Sie, daß 200.000 andere Leser auch drüber lachen können? Dann her damit! Lustige Schnipsel, unfreiwillig komische Übersetzungsversuche, brandneue Witze – Einsendungen, die uns zum Kichern bringen, veröffentlichen wir auf dieser Seite.



Come on Barbie, let's go party

Die Barbie der 90er soll nicht nur breitere Hüften und weniger spitze Brüste bekommen, nein, sie zeigt auch auf andere Art, daß sie mit der Zeit geht: die Plastik-Nymphe erobert den PC. Demnächst überrollt uns eine Welle von Barbie-Software. Barbie-Märchen-Adventures, Barbie in Lara-Croft-Manier, Barbie-Druckstudio, Barbie-Malprogramm, Barbie-Paperdolls, Barbie als Bildschirmschoner, animierter Mauszeiger und Windows-Theme. Ob sich Hersteller Mattel auch mal überlegt hat, wieviele Barbie-Mamis zugleich stolze Computer-Besitzerinnen sind?

Wer auf digitale Anziehpuppen steht, sollte übrigens lieber einen Blick ins Internet auf http://otakuworld.com/kiss/index.html werfen. Dort ist die Auswahl weniger einseitig – und noch dazu alles gratis. CG



»Plaziere die Barbie-Küsse mit den interaktiven Bildschirmschonern« – ich kann mich beherrschen!

Make a break

Was ist eigentlich aus der guten alten Bürotradition geworden, sich am Drucker auf einen Plausch zu treffen, während man auf seine Seiten wartet, fragte sich unser Leser Marc Tuma aus Flensburg. Seit jeder Billig-Laser 10 Seiten pro Minute ausspuckt, lernt man ja die Kollegen kaum noch kennen. Nun hat er endlich in einem Hardware-Katalog die Lösung entdeckt: »Make A Break« oder kurz MAB-Technologie nennt er seinen Fund. MAB-Drucker brauchen fünf Minuten, um eine Farbseite vollzupinseln und machen sich damit um die Kommunikation in der Abteilung verdient. Zugegeben, mit der externen Kommunikation könnte es künftig Probleme geben...



Die Lösung aller Kommunikationsprobleme im Büro: Farbig drucken…

Im nächsten GameStar



Wenn Sie diese Vorschau lesen, ist der nächste GameStar schon in Arbeit.



StarCraft

Das Warten auf **StarCraft** nähert sich dem Ende. Die in dieser Ausgabe getestete BattleNet-Beta lief absturzfrei und enthielt bereits sämtliche Elemente – bis auf die Szenarios und den Computergegner. Da wir alle wissen wollen, wie gut der Warcraft-Nachfolger denn nun wirklich ist, hoffen wir auf ein kleines Wunder: Daß Blizzard tatsächlich Wort hält und uns nächste Ausgabe eine vollständige Testversion zuschickt.

Battlezone

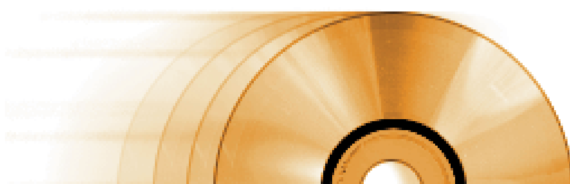
3D-Action und Echtzeit-Strategie in einem Spiel: Activision schickt Sie in heiße Schlachten auf unseren Nachbarplaneten. Kann **Battlezone** den vergleichbaren Genre-Mix **Uprising** übertrumpfen? Wir heizen schon mal die Laser vor und berichten in der 4/98 aus der Kampfzone.



Dark Omen

Mit **Dark Omen** bekommen Echtzeit-Strategen einen packenden Schlachten-Simulator im Warhammer-Universum. Der Reigen um Fantasy-Regimenter und Orkhorden soll actionlastiger ausfallen und trotzdem besser spielbar sein als der Vorgänger **Shadow of the Horned Rat**.





GameStar CD-ROM

Auf unsere Cover-CD packen wir im nächsten Monat wieder die besten spielbaren Demos, selbstproduzierte Spiele-Videos und natürlich Raumschiff GameStar, Folge 7. Dazu als Service für Sie viele Treiber, Patches und Tools.

Anstoss 2: Verlängerung

Die Erweiterungs-CD zum derzeit besten Fußballmanager will mit etlichen Neuerungen wie neuen Spielszenen, überarbeitetem Training und komfortableren Mannschaftsaufstellungen selbst verwöhnte Bundesligisten begeistern.



Spiele unter Windows 98

Fast 30 Prozent schneller sollen Spiele unter Windows 98 laufen. Wir gehen dieser Behauptung auf den Grund und durchleuchten speziell für PC-Spieler Microsofts neues Betriebssystem.



Und zusätzlich...

... erwarten Sie in GameStar 4/98 wieder heiße Previews, ausführliche Tests und viele Tips&Tricks.

Alle Angaben ohne Gewähr. Aufgrund von Terminänderungen bei den Herstellern kann es zu Verschiebungen kommen.